Anastasia
ünd das Schachspiel

Briefe aüs Italien,
vom Verfasser des Ardinghello.

Zweiter Band.

Frankfürt am Main,
bei Varrentrapp ü. Wenner.
1803.

Anastasia

und das Schachspiel.

Zweiter Band.

Fünfter Brief.

Bologna, im Julius 1781.

Ich bin noch immer hier, und brauchte mir Ihre Antwort nicht nachschicken zu lassen; weil ich mich von Cimarosa nicht losreißen kann, dem jungen Tonkünstler aus Neapel, der in der Blüthe seiner Vortreflichkeit steht. Wir wohnen zusammen, essen zusammen, und haben manches Vergnügen gemeinschaftlich. —

Ich soll Ihnen gleich mehr von dem ungenannten Italiäner mittheilen; in jedem Brief eine Lection? Sie könnten jede so gehörig prüfen; in einem Brief von der Post aus Florenz, Rom, Neapel würden sie mehr Reiz haben, und besser gemerkt werden, als aus Büchern. —

Sie möchten gern alles recht bequem haben. Ich fahr also fort, und übersende Ihnen hier den Angriff auf den linken Flügel, und

den rechten Flügel, die Vertheidigung dagegen; und schließe mit der Kritik über Philidors Werk. Es freut mich, daß Ihnen mein Ungenannter so sehr gefällt. Er muß gewiß viel Muße haben; denn seine Züge sind alle auf das feinste ausgedacht, und seine Parthien so recht ausgebrütet, wie Sie sagen.

Die Geistlichen sind in Italien am stärksten im Schachspiel; dieß ist leicht zu begreifen. Man ist jetzt billiger, als in den mittlern Zeiten, wo es den armen Mönchen hart untersagt war. Einige Kardinäle in Rom sollen die stärksten Spieler seyn in Europa. Wenn es mit Recht zugeht, so muß einer von diesen Pabst werden. Wer weiß, hat der heilige Geist unsern Ungenannten schon im Sinn, und es gibt einen zweiten Ganganelli. Daß man unser Spiel lieb haben, und dabei ein frommer Mann seyn könne, beweist der heilige Bischoff Franz von Sales, der darin sehr stark, aber auch sehr mäßig war. Johann Huß beweint zwar den

Zeitverlust dabei, und warnt vor der Gefahr, darüber in aufbrausende Hitze zu gerathen. Er hätte wohl gethan, wenn er sich selbst mehr darauf gelegt, und gut hätte rochieren lernen; er wäre alsdann vermuthlich nicht verbrannt worden. Luther verstand dieß besser. Eben so hätte Jakob der erste, der noch dazu ein Meister darin war, es seinem Sohne Karl nicht abrathen sollen. Es ist wahr, die Spanier, die es leidenschaftlich lieben, sagen, es sey recht erfunden, para deflegmar un ombre, einem das Phlegma zu benehmen. Die Holländer, Westphälinger, u. s. w. sollten es dann vorzüglich treiben; dieß wär' ihnen gesünder, als der Brandwein. Aber es gewöhnt endlich zu Kaltblütigkeit, und bedächtlicher Fassung; und der Vorwurf ist ungerecht, oder paßt nur für Anfänger.

Das Schachspiel gab mir auch hier Gelegenheit, einige interessante Bekanntschaften zu machen; aber noch hab ich keine andre Anastasia

entdeckt; solch ein Geschöpf wird wohl einzig bleiben, selbst in ganz Italien. Vielleicht find' ich in Neapel oder Palermo etwas ähnliches. Ich wählte bei meinen Parthien, wenn ich den ersten Zug hatte, fast immer das Gambit des Königs oder der Königin; dieses, wenn ich einen starken Spieler vor mir hatte, und jenes, wenn ich der stärkere war. Und ich befand mich dabei sehr wohl; obgleich der Ungenannte und die Italiäner das erstre verwerfen. Unsicher, ja bei einem treflichen Spieler wie verloren ist es, darin haben sie Recht; aber es ist das beste, seinen Mann geschwind zu prüfen, so viel Schlingen und Fallen kann man ihm darin legen. Ist er nicht taktfest, so hat man dabei den angenehmsten Zeitvertreib. Es scheint, daß die feinen Italiäner vor Zeiten beide sehr gern gespielt haben; dieß zeigt der Name Gambit, der durch ganz Europa beibehalten worden ist. Dar il gambetto, heißt, einem ein Bein unterschlagen; so nannten sie den zweiten Zug,

wobei man den Bauer des einen oder des andern Laufers, wie Sie wissen, Preis gibt. Das Gambit der Königin ist ein sichres Spiel, wenn beide Spieler gleich stark sind; aber bei weitem nicht so, wie gesagt, das Gambit des Königs. Da dieses nun bei ihnen verrufen ist: so spielen sie es selten und haben darin wenig Uebung; und man kann sie damit zum Besten haben.

Die neunte Parthie.

Vertheidigung gegen das Gambit der Königin.

1.

Schwarz. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

W. Nimmt mit dem Bauer der Königin.

3.

S. Der Bauer des Königs zwei Schritt. †)

W. Eben so.

Wenn hier der Schwarze den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs nimmt: so nimmt der Weiße den Bauer der Königin mit der Königin, und hat einen Bauer mehr mit beßrer Stellung. Also nimmt er statt dessen entweder

1. den Bauer des Königs mit dem der Königin, oder er rückt
2. denselben Bauer der Königin auf das fünfte Feld, oder er giebt
3. Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Thurms.

Untersuchen wir diese drei Spiele mit den Hauptzügen, die daraus entspringen.

Das erste.

4.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem der Königin.

W. Nimmt die Königin mit der Königin, und gibt Schach.

5.

S. Nimmt die Königin mit dem König.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.

6.

S. Der Springer der Königin auf das zweite Feld derselben.

Wenn er vorher den Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt zöge: so spielt der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt; und geht hier der Schwarze mit dem Springer auf das zweite Feld der Königin: so kann der Weiße den Bauer des Springers der Königin zwei Schritt ziehen.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

7.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

8.

S. Nimmt den Bauer des Springers mit dem des Thurms.

W. Nimmt wieder mit dem Bauer des Laufers.

9.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

W. Nimmt nicht, und rückt nicht vor, weil der Schwarze den andern Bauer mit dem Laufer des Königs nehmen, und Schach geben würde; sondern er zieht den Bauer des Thurms der Königin zwei Schritte.

10.

S. Nimmt den Bauer des Laufers mit dem des Springers.

W. Nehme nicht, sondern rücke den Bauer des Springers auf das fünfte Feld; er hat zwar einen Bauer weniger, aber ein viel beßres Spiel, sowohl wegen der zwei vor-gerückten und vereinigten Bauern, die in

ihrem Fortschritt von den andern nicht können aufgehalten werden, als weil der Schwarze einen verdoppelt, und den andern vereinzelt hat, von denen er leicht einen verlieren wird; und nicht mehr rochieren kann.

Das zweite.

4.

S. Der Bauer der Königin auf das fünfte Feld.

W. Lasse sich nicht ein, den Bauer, den er mehr hat, zu behaupten; sondern spiele den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

5.

S. Nimmt den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

6.

S. Wenn er den Laufer der Königin auf das

fünfte Feld des Springers des Königs spielte; so nimmt der Weiße den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer, und gibt Schach, in Rücksicht auf den folgenden Zug des Springers, welcher den Bauer des Königs nähme und Schach gäbe, wodurch er seine verlorne Figur wieder erhielte, indem er den Laufer wegnähme. Also spielt er statt dessen die Königin auf das zweite Feld ihres Laufers, vertheidigt den Bauer des Königs, und droht Schach mit dem Laufer des Königs auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

W. Geht mit dem König in die Ecke und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

7.

S. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

W. Die Königin auf ihr drittes Feld; und er hat ein gleiches Spiel.

Das dritte.

4.

S. Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Thurms.

W. Deckt mit dem Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

5.

S. Wenn er den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs nimmt: so zieht der Weiße den Bauer des Springers der Königin zwei Schritt; und wenn er ihn mit der Königin nimmt: so nimmt der Weiße den Bauer der Königin mit der Königin, und behält einen Bauer Vortheil. Also wird er den Bauer des Königs mit dem der Königin nehmen. Rückt er den Bauer der Königin auf das fünfte Feld: so zieht der Weiße den Bauer des Springers der Königin zwei Schritt, und nimmt dann den Bauer der Königin mit dem des Laufers, und hat zwei Bauern Vortheil.

W. Die Königin auf ihr fünftes Feld gegen die zwei Bauern.

6.

S. Nimmt den verdoppelten Bauer mit der Königin.

W. Nimmt auch mit der Königin den verdoppelten Bauer auf dem vierten Feld ihres Königs.

7.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Die angegriffne Königin auf das zweite Feld ihres Laufers, wenn er sie nicht zur Umtauschung auf das vierte Feld des Laufers, oder das dritte des Königs aussetzen will; und er hat ein gleiches Spiel.

†) Wenn der Schwarze bei dem dritten Zuge, statt den Bauer des Königs zwei Schritt zu ziehen, denselben nur einen Schritt zöge: so zieht der Weiße den Bauer des Königs immer zwei Schritt. Nimmt ihn der Schwarze:

so vertauscht der Weiße die Königin, und spielt fort, wie gezeigt ist. Nimmt er den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs: so nimmt der Weiße den Bauer der Königin mit dem des Königs, und hat ein gleiches Spiel. Rückt er den Bauer der Königin auf das fünfte Feld: so spielt der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. Vertheidigt der Schwarze diesen Bauer der Königin mit dem Bauer des Königs noch einen Schritt: so zieht der Weiße den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern, und hat eine gute Spieleröffnung; und vertheidigt er ihn mit dem Laufer des Königs, der den Bauer auf dem vierten Feld des andern nimmt: so geht der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers, und zwingt den Schwarzen, in wenig Zügen entweder einen Bauer zu verlieren, oder nicht mehr rochieren zu können, durch den Umtausch der Königinnen, der erfolgen wird. Und wenn endlich,

ſtatt irgend eins von dieſen Spielen zu machen, der Schwarze mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Thurms Schach gibt, ſo können daraus folgende Züge entſtehen:

3.

S. Der Bauer des Königs nur einen Schritt.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

4.

S. Die Königin gibt Schach auf dem vierten Feld ihres Thurms.

W. Der Bauer des Laufers der Königin deckt.

5.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem der Königin.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

6.

S. Die angegriffne Königin geht auf das zweite Feld ihres Laufers.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

7.

7.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

W. Der Laufer der Königin auf das zweite Feld des Springers.

8.

S. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer des Thurms.

W. Nimmt wieder mit dem Bauer des Laufers; und hat ein Spiel von weit beßrer Stellung.

Noch bemerk' ich, daß, wenn der Schwarze das Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Thurms gleich bei dem dritten Zuge gibt, statt den Bauer des Königs eins oder zwei Felder zu ziehen: so deckt es der Weiße mit dem Bauer des Laufers des Königs. Und nimmt dann der Schwarze den verdoppelten Bauer mit der Königin: so öffnet der Weiße sein Spiel immer mit dem Bauer des Königs zwei Schritt. Nimmt ihn hier der Schwarze

mit dem Bauer der Königin, so gibt der Weiße Schach mit der Königin auf dem vierten Felde des Thurms, und erhohlt sich wegen des Bauers. Der Schwarze decke hier das Schach nicht mit der Königin auf dem dritten Felde des Laufers, weil der Weiße den Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin spielen würde.

Einige Züge würden noch zu untersuchen seyn; da diese aber die vorzüglichsten sind, so überlassen wir die andern dem Spiel der Liebhaber. Unter den verschiedenen Vertheidigungen, die von diesem Gambit können gemacht werden, ist diese gewählt worden, weil sie noch von keinem ist aufgesetzt worden.

(Auch diese Spieleröffnung ist reich an Veränderungen; doch ist die Hauptvertheidigung und der beste Angriff in der vorigen Parthie enthalten. Vielleicht ist Ihnen angenehm, sogleich eine andre von unserm Ungenannten zu finden, in welcher die erheblichsten Fehler

gezeigt werden, wozu Anfänger verführt werden.

Die zehnte Parthie.

1.

Weiß. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

S. Nimmt mit dem Bauer der Königin.

3.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt. (Erste Veränderung.)

(Wenn man einen ungeübten Spieler vor sich hat, wie hier vorausgesetzt wird: so führt dieser Zug oft geschwinder zum Gewinn, als wenn man den Bauer besser zwei Schritt zöge.)

S. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

Dieses ist der Hauptfehler, den man bei dem Gambit der Königin begehen kann, daß

man den doppelten Bauer vertheidigen will. Man verdirbt dadurch sein Spiel.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt. (Drei Veränderungen.)

S. Nimmt mit dem Bauer des Springers.

5.

W. Nimmt den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das zweite Feld der Königin zur Vertheidigung des verdoppelten Bauers auf der Linie des Thurms.

6.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

S. Mag ziehen, was er will: so verliert er den Thurm der Königin, um das Matt zu verhüten.

Erste Veränderung bei dem dritten Zuge.

3.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer des Springers.

S. Der Bauer des Laufers nimmt den Bauer.

6.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Laufers.

7.

W. Der Bauer des Springers nimmt den Bauer des Laufers.

S. Der Bauer des Springers nimmt ihn wieder,

8.

W. Die Königin gibt Schach auf dem vierten Feld ihres Thurms, und nimmt hernach den Bauer.

Oder bei dem sechsten Zuge hier:

6.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers nimmt den Bauer des Springers.

7.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer auf dem fünften Felde des Springers der Königin, und gibt Schach.

S. Der Laufer deckt auf dem zweiten Felde der Königin.

8.

W. Die Königin nimmt den Bauer auf dem dritten Feld ihres Springers.

Zweite Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

5.

W. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer des Thurms.

S. Nimmt mit dem Bauer des Laufers.

6.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs; gewinnt ohne Widerstand eine Figur.

Dritte Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Thurms.

5.

W. Nimmt den Bauer des Springers.

S. Nimmt mit dem Laufer.

6.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Thurms.

Wenn er ihn mit der Königin auf ihrem zweiten Feld, oder mit dem Bauer des Laufers vertheidigt hätte: so würde der Weiße den Bauer des Springers der Königin einen Schritt gespielt haben.

7.

W. Nimmt den Laufer mit dem Thurm.

S. Nimmt den Thurm mit dem Springer.

8.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Felde des Thurms.

Vierte Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das zweite Feld derselben.

5.

W. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer des Thurms.

S. Nimmt wieder mit dem Laufer.

6.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Die Königin auf ihr viertes Feld.

7.

W. Nimmt den Bauer mit dem Bauer des Springers.

S. Nimmt den Bauer mit dem Laufer.

8.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Felde des Thurms; gewinnt den Laufer,

aber er muß ihn mit der Königin nehmen,
sonst würd' es ihm übel bekommen.

Die eilfte Parthie.

Vertheidigung gegen das Gambit des Königs.

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

W. Nimmt.

3.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers, um das Schach der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs zu verhindern.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

W. Der Bauer des Springers des Königs am besten auf das fünfte Feld.

Wenn er den Bauer des Thurms nähme, so verlöre sein Spiel alle Stärke, und der Schwarze hätte ein weites Feld zum Angreifen.

5.

S. Der angegriffne Springer auf das fünfte Feld des Königs.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

Er kann auch den Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs spielen, und hat ein gutes Spiel für den Angriff.

6.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

7.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. (Veränderung.)

Um den Springer des Königs auf das dritte

Feld der Königin zurückziehen zu können, ohne den Bauer der Königin einzubüßen. Wenn er mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers statt dieses Zugs gegangen wäre: so hätte der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt gezogen, um den Springer der Königin zu verhindern, auf das fünfte Feld der Königin zu gehen, wo er drei Angriffe thun könnte: 1. auf die Königin; 2. auf den Bauer des Laufers der Königin; und drittens auf den verdoppelten Bauer; gegen welche alle der Weiße sich nicht hätte schützen können.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt auf den Springer.

8.

S. Der angegriffne Springer auf das dritte Feld der Königin.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Thurms zur Vertheidigung des verdoppelten Bauers.

9.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

Wenn er den Bauer des Königs auf das fünfte Feld gerückt hätte, in diesem oder dem folgenden Zuge: so nähm' ihn der Weiße mit dem Bauer der Königin, und erhielte sein Spiel immer in schicklicher Vertheidigung.

W. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

10.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Laufers des Königs.

W. Der Springer des Königs auf sein drittes Feld.

So vertheidigt der Weiße beständig den Bauer, den er mehr hat, und in der Folge muß ihm dieß den Sieg verschaffen.

Veränderung bei dem siebenten Zuge.

7.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms.

8.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

9.

S. Der angegriffne Springer auf das dritte Feld der Königin.

W. Der verdoppelte Bauer auf das sechste Feld des Laufers des Königs.

10.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer des Springers *).

---

*) Wenn er statt dessen den Bauer des Königs auf das fünfte Feld gerückt, oder den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs gespielt hätte: so würde der Weiße immer den Bauer des Springers mit dem verdoppelten Bauer genommen, und eine viel stärkere Stellung erhalten haben.

W. Schach mit dem Laufer auf dem sechsten Felde des Springers des Königs; wo er

---

Der Schildknappe des Ungenannten macht dabei folgende verständige Bemerkung.

„Ich halte für den bessern Zug den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs, weil er die feindliche Königin angreift, und zugleich den Bauer des Thurms des Königs schützt, der sehr wichtig ist. Und wenn gleich der Weiße darauf den Bauer des Springers des Königs mit dem verdoppelten Bauer nimmt, und den feindlichen Thurm angreift: so nehme der Schwarze nicht die Königin, sondern ziehe den Thurm zurück auf das Feld des Springers. Gibt hier der Weiße Schach mit dem Laufer des Königs auf dem sechsten Felde des Springers: so zieht der Schwarze den König auf das zweite Feld der Königin, und hat nichts zu fürchten. Der Weiße muß seine Königin von dem Laufer wegbringen, und kann nichts bessers thun, als sie auf das sechste Feld des Laufers des Königs zum Tausch ausstellen. Der Schwarze nimmt sie aber nicht, sondern spielt seine Königin auf das zweite Feld des Königs, und kann sich wenigstens wegen eines verlornen Bauers erhohlen.

Geht der Weiße aber mit seiner Königin auf das dritte Feld des Springers des Königs: so nimmt der Schwarze mit dem Thurm den Bauer. Und zieht

wenigstens den Bauer des Thurms gewinnt, und eine beßre Stellung erhält.

Die zwölfte Parthie.

Vertheidigung gegen das Gambit des Königs auf eine andre Weise.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.
W. Nimmt.

---

hier der Weiße den Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin zurück: so rückt der Schwarze den Bauer des Königs auf das fünfte Feld. Der Laufer muß zurück. Der Schwarze zieht dann mit dem Springer auf das vierte Feld des Laufers gegen die Königin. Und geht diese — etwa verwirrt und benebelt — auf das vierte Feld des Laufers: so gewinnt sie der Schwarze mit dem Laufer auf dem dritten Felde der Königin.

3.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Bauer des Springers des Königs auf das fünfte Feld.

5.

S. Der angegriffne Springer auf das fünfte Feld des Königs. (Veränderung.)

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

6.

S. Der König am besten auf das Feld des Laufers.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms zur Vertheidigung der zwei Bauern.

Einige pflegen hier, nach der Anleitung eines unbekannten Portugiesen, den Springer nicht auf das dritte Feld des Thurms, sondern auf das dritte Feld des Laufers des Königs zu spielen. Obgleich diese Vertheidigung, wie Salvio sagt, feine und außerordentliche Züge enthält, so ist sie in der That doch nicht sicher, und wir setzen sie also nicht hieher.

7.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

8.

S. Der angegriffne Springer auf das dritte Feld der Königin gegen den verdoppelten Bauer.

W. Der verdoppelte Bauer auf das sechste Feld des Laufers des Königs.

9.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer des Springers.

Wenn er ihn nicht nimmt, sondern den Bauer des Springers einen Schritt vorrückt:

so zieht der Weiße die Königin auf das zweite Feld seines Königs, und hat immer den Bauer mehr; denn wenn er auf dem sechsten Felde des Thurms Schach gäbe: so würde der Schwarze den König auf sein eignes Feld ziehn, und die Königin zwingen, sich sogleich auf das vierte Feld des Thurms zu machen, damit sie nicht unvermeidlich verloren gehe; denn wenn sie stehen bleibt, so gewinnt sie der Springer auf dem vierten Feld des Laufers. Und geht sie auf das siebente Feld des Springers und greift den Thurm an: so spielt der Schwarze den Springer auf das zweite Feld des Laufers, und darauf den Laufer auf sein Feld.

W. Nimmt den Bauer wieder mit dem Bauer.

10.

S. Nimmt diesen wieder mit der Königin.

W. Schach mit dem Laufer auf dem sechsten Felde des Thurms des Königs.

Gewinnt die Königin und das Spiel.

Veränderung bei dem fünften Zuge,

wo einige gleich mit dem Laufer den Bauer des Laufers des Königs nehmen, und wo die Kenntniß folgender Züge nützlich seyn mag.

5.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Laufers, und giebt Schach.

W. Nimmt den Laufer mit dem König.

6.

S. Schach mit dem Springer auf dem fünften Felde des Königs.

W. Der König auf sein Feld.

7.

S. Nimmt mit der Königin den Bauer des Springers des Königs.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

Wenn er den Bauer der Königin auf den Springer gezogen hätte: so würde er in zwei Zügen matt seyn.

8.

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

W. Der König auf sein zweites Feld.

9.

S. Der Springer des Königs greift auf dem siebenten Felde des Laufers des Königs den Thurm an.

W. Nimmt ihn mit der Königin.

10.

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Königs.

W. Die Königin deckt auf dem dritten Felde des Königs.

11.

S. Nimmt den Thurm des Königs mit der Königin.

W. Der Springer des Königs schließt auf dem dritten Felde des Laufers die feindliche Königin ein.

12.

Schwarz. Der Bauer der Königin einen Schritt *).

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers, und droht, daß der König auf das zweite Feld des Laufers gehen werde, wo er seinen Laufer unterstützt, der auf dem zweiten Felde des Springers die Königin gewinnt.

---

*) Die beste Vertheidigung des Schwarzen ist, den Bauer des Springers der Königin einen Schritt, und dann den Laufer der Königin auf das zweite Feld des Springers zu ziehen. Geht hier der Weiße mit dem Springer der Königin auf das vierte Feld des Königs: so zieht der Schwarze den Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers. Dieß gibt ein feines Spiel, wo er die Königin noch retten kann; welches aber zu weitläuftig und mannichfaltig ist, um hieher gesetzt zu werden.

Die dreizehnte Parthie.

Andre Vertheidigungen gegen das Gambit des Königs.

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

W. Nimmt.

3.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Bauer des Springers des Königs auf das fünfte Feld.

5.

S. Der angegriffne Springer auf das fünfte Feld des Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms.

6.

S. Nimmt mit dem Springer den Bauer des Springers.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Feld des Thurms des Königs. (Veränderung).

7.

S. Deckt mit dem Springer auf dem zweiten Felde des Laufers.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

8.

S. Wenn er denselben mit dem Laufer nähme, oder ihn auf das dritte Feld des Springers der Königin zurückzöge: so schlösse der Weiße die feindliche Königin mit dem Laufer der Königin auf dem fünften Felde des Sprin-

gers des Königs ein. Also nimmt er ihn mit dem Bauer des Königs.

W. Der verdoppelte Bauer auf das sechste Feld des Laufers, und droht mit der eröfneten Königin den Laufer des Königs wegzunehmen.

9.

S. Schach mit dem Laufer des Königs auf dem fünften Felde des Springers der Königin.

W. Deckt mit dem Bauer des Laufers.

10.

S. Nimmt denselben mit dem verdoppelten Bauer.

W. Schach mit der Königin auf dem zweiten Felde des Königs.

11.

S. Der König auf das Feld des Laufers.

W. Schach mit dem Bauer, der den des Springers nimmt.

12.

S. Nimmt denselben mit dem König.

Wenn er ihn nicht nähme, und mit dem König auf das Feld des Springers ginge: so nähme der Weiße mit dem Bauer des Springers der Königin den verdoppelten Bauer; und wenn dann der Schwarze den angegriffnen Laufer wegzieht: so nähme der Weiße mit dem Bauer den Thurm, und ernennete ihn hernach zu der Figur, die ihm am ersten genommen werden würde, den Laufer des Königs ausgenommen.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Felde des Springers des Königs.

13.

S. Der König auf das Feld des Laufers.

W. Nimmt den Laufer der Königin und gibt Schach.

14.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

W. Nimmt mit der Königin den verdoppel-

ten Bauer, und hat ein Spiel, das seiner Natur nach gewonnen ist.

Veränderung bei dem sechsten Zuge.

6.

S. Nimmt mit dem Springer den Bauer des Springers.

W. Nimmt den Springer mit dem Springer.

7.

S. Nimmt den Springer wieder mit der Königin.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt auf den feindlichen Laufer des Königs.

8.

S. Nimmt mit der Königin den verdoppelten Bauer.

W. Nimmt den Laufer mit dem Bauer.

9.

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Königs.

W. Der Laufer der Königin deckt auf dem dritten Felde des Königs.

10.

S. Nimmt mit der Königin den Thurm.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms; und macht sich ein weit stärkeres Spiel.

Die vierzehnte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

W. Nimmt.

3.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Springers.

Wenn der Weiße hier den Bauer des Thurms einen Schritt zöge: so geht der Schwarze mit dem Springer auf das fünfte Feld des Königs; und wenn er den Bauer des Laufers des Königs einen Schritt zöge: so nimmt der Schwarze mit dem Springer den Bauer des Springers; denn wenn der Weiße den Springer mit dem Bauer nimmt, so ist er in vier Zügen matt.

5.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

6.

S. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer des Thurms.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer.

7.

S. Nimmt den Thurm mit dem Thurm.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Laufer.

8.

S. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Thurms, um der Königin den Weg frei zu machen.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

9.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

Wenn er gleich die Königin auf das fünfte Feld des Thurms spielt: so darf der Weiße nicht anstehen, den Bauer des Königs mit der Königin zu nehmen, weil er seine Bauern hinlänglich behaupten kann, auch wenn die Laufer des Königs umgewechselt werden.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

10.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

W. Der angegriffne Laufer auf das zweite Feld des Springers.

11.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers gegen den Bauer des Springers.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

12.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

Und hernach den Springer der Königin auf das zweite Feld derselben; und er hat das sicherste Spiel, den Bauer zu behaupten. Und er würd' es sich noch leichter so gemacht haben, wenn der Schwarze von den gezeigten Angriffen abgewichen wäre.

Die funfzehnte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

W. Nimmt.

3.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

W. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers. (Veränderungen.)

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

6.

S. Nimmt den verdoppelten Bauer mit dem Laufer der Königin.

Wenn er den Springer der Königin auf das zweite Feld derselben spielte: so würde der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers gehen, um ihn hernach auf das vierte Feld des Thurms zu bringen, und sich ein weit beßres Spiel zu machen.

W. Nimmt mit dem Laufer den Bauer des Thurms, und gibt Schach.

7.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld seines Springers.

Und so behauptet der Weiße immer den Bauer.

Erste Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Springers des Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Nimmt mit der Königin den Bauer des Springers des Königs. (Veränderung.)

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Springers.

6.

S. Die Königin auf das sechste Feld des Thurms.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

7.

S. Um der Königin zu helfen, die auf dem dritten Felde des Springers von dem Thurm eingeschlossen würde, spielt er den Bauer des Thurms des Königs auf das fünfte Feld.

W. Der Thurm auf das fünfte Feld des

Springers des Königs, droht die Einschliessung der Königin mit dem Laufer auf seinem Felde.

8.

S. Rückt, als das einzige Mittel, den Bauer des Königs auf das fünfte Feld.

W. Nimmt ihn mit dem Laufer, und hat ein weit beßres Spiel.

Es ist zu bemerken, daß, wenn der Schwarze im folgenden neunten Zuge den Bauer der Königin, oder den Springer irgend wohin spielte, der Weiße mit dem Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin zurückgehr, und hernach auf seinem Felde die Königin einschließt.

Die zwei Züge, welche der Schwarze hat, seine Königin frei zu machen, sind folgende: Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers; und: der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

Die Königin hat so viel Stärke und Ge-

wandtheit, daß die Fälle äußerst selten sind, wo sie sich für überwunden geben muß, auch wenn sie sich unvorsichtig von den feindlichen Figuren hat umzingeln lassen. So glaubt das schlechte Gesindel zuweilen, einen großen Mann bei einem Fehler ertappt zu haben.

Zweite Veränderung.

4.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Springers des Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Nimmt mit der Königin den verdoppelten Bauer.

W. Der König in die Ecke, und der Thurm auf das Feld des Königs.

6.

S. Der Bauer des Königs auf das fünfte Feld. (Veränderung.)

W. Der Springer des Königs auf sein eignes Feld.

7.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

8.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Nimmt den Bauer der Königin mit dem des Laufers der Königin.

9.

S. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer des Laufers.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

10.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Bauer des Laufers des Königs.

11.

S. Nimmt den Bauer mit dem Bauer.

W. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld.

12.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

Wenn er den Laufer der Königin auf das zweite Feld der Königin gespielt hätte: so würde der Weiße, indem er den Bauer der Königin einen Schritt fortrückt, immer den Bauer mit Gewalt genommen haben.

W. Nimmt den Bauer mit dem Laufer des Königs.

13.

S. Nimmt den Laufer mit dem Springer.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Felde ihres Thurms; und gewinnt die Figur wieder, mit dem Bauer, den er mehr hat.

Dritte Veränderung.

6.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

7.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

Wenn er den Bauer des Königs auf das fünfte Feld spielte: so käme der Weiße mit dem Springer auf sein fünftes Feld. Und rückte hier der Schwarze den Bauer der Königin auf das vierte Feld: so spielte der Weiße den Bauer des Laufers des Königs einen Schritt, und gewänn in wenig Zügen den Bauer wieder; denn wenn auch der Schwarze den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers zur Verstärkung des Bauers des Königs zöge: so nimmt der Weiße den Bauer des Königs mit dem des Laufers. Der Schwarze nimmt mit dem Bauer der Königin den Bauer; der Weiße den Bauer mit dem Springer; der Schwarze den Springer mit dem Springer; und der Weiße geht mit dem Laufer des Königs auf sein drittes Feld, oder auf das dritte der Königin,

öfnet den Thurm, mit dem er den gegenseitigen Springer wieder nimmt.

Ueberhaupt ist in solcher Stellung dieses das gefährlichste Gambit unter allen für den Schwarzen, er möchte außer dem Angezeigten versuchen, was er wollte. Einige spielen bei dem dritten Zuge des Weißen, statt den Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs, den Bauer der Königin zwei Schritt; welches kein übler Zug ist.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Bauer der Königin.

8.

S. Nimmt wieder mit dem Springer.

W. Nimmt den Springer mit dem Springer.

9.

S. Nimmt mit dem Bauer.

W. Schach mit dem Laufer auf dem fünften Felde des Springers der Königin.

10.

S. Wenn er sich mit dem Laufer der Königin

deckte: so nähme der Weiße den Bauer des Königs mit dem Thurm und gäbe Schach; also deckt er sich mit dem Bauer des Laufers der Königin, und zieht ihn einen Schritt.

W. Die Königin auf ihr fünftes Feld; und er hat ein weit beßres Spiel.

Liebster Freund,

Hier ist mein Urtheil, das Sie über das Buch des Herrn Philidor: Analyse des Echecs verlangen.

Es enthält neun Parthien, in welchen er über sich nimmt, den Weißen vollkommen zu unterrichten.

In den zwei ersten, wo der Weiße den Zug hat, trägt er den Angriff vor, den er unter allen auswählt.

In der dritten und vierten läßt er den Zug dem Schwarzen, und zeigt zwei Eröffnungen als verderblich.

In die vier folgenden bringt er das Gambit

des Königs; in die neunte und letzte das Gambit der Königin; und beschließt das Werk mit einem vortrefflichen Matt des Laufers und Thurms gegen einen Thurm, für welches alle unsre Akademien diesem Franzosen Dank schuldig sind, der damit seinem Unterricht das Hervorspringende gegeben hat, das man in den Spieleröffnungen vergebens sucht. In diesen hätt' er, die Wahrheit zu sagen, mit weniger Entscheidung und mehr Gründlichkeit sprechen können, wie ich Ihnen deutlich bei den Sätzen zeigen werde, die gegen unser System bei der ersten Entwickelung des Spiels gehen; indem ich das übrige auslasse, als entweder leicht einzusehn, oder weniger wichtig, um bemerkt zu werden.

In der ersten Parthie sehen Sie hier den von ihm gewählten Angriff.

I.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Eben so.

3.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

4.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer des Königs nimmt, als das beste, den andern.

5.

W. Nimmt wieder mit dem Bauer des Laufers der Königin.

Es ist ein Grundsatz dieses Schriftstellers, daß derjenige, der gut angegriffen wird, immer in der Vertheidigung sich nicht wohl zu helfen weiß; als ob der Vortheil des ersten Zugs nicht höchstens in achtzehn Zügen aufhören müsse,

wie Mark Aurel Severin im achtzehnten Kapitel seiner Schachphilosophie *) bemerkt. Bei dem gegenwärtigen Spiel kann ich gewiß nicht das geringste Hinderniß für den Schwarzen einsehen, der nicht einmal so viel Bewegungen nöthig hat, um den erwähnten Vortheil des ersten Zugs zu nichte zu machen, wenn er bei dem fünften Zuge fortfährt, nicht den angegriffnen Laufer auf das dritte Feld des Springers zurückzuziehen, wie Philidor spielt, sondern sich nach der ersten Parthie meiner Vertheidigung richtet, nehmlich

Schwarz. Der Laufer gibt Schach auf dem fünften Felde des Springers der Königin.

6.

Weiß. Deckt es, als das beste mit dem Laufer auf dem zweiten Felde der Königin.

---

*) La Filosofia, ovvero il perché degli Scacchi di Marco Aurelio Severino da Tarsia su Crathi, Medico, e Filosofo Napoletano. In Napoli a spese d'Antonio Bulifon. 1690.

Schwarz. Nimmt den Laufer mit dem Laufer, und gibt Schach.

7.

Weiß. Nimmt den Laufer mit dem Springer.

Schwarz. Der Bauer der Königin zwei Schritte; und er ist sicher, dem Weißen den Bauer des Königs zu nehmen, und so die Stärke der zwei Bauern auf den vierten Feldern wegzubringen, auf die der Verfasser sich stützt, und es entsteht daraus eine vollkommne Gleichheit des Spiels, was die Stärke betrifft. Ja, der Weiße hat einigen Nachtheil in der Stellung wegen des Bauers, der ihm in der Reihe der Königin vereinzelt bleibt.

In der zweiten Parthie fängt er mit derselben Eröffnung an; aber er setzt voraus, daß der Schwarze bei dem zweiten Zuge, statt mit dem Laufer des Königs auf dem vierten Felde des andern zu antworten, wie er vorher that, den Bauer des Laufers der Königin einen

Schritt ziehe; wo der Weiße, indem er den Bauer der Königin zwei Schritt zieht, sich eine beßre Stellung bildet.

Hierbei find' ich weder etwas Interessantes, noch was Ihrer Unterhaltung werth wäre.

In der dritten Parthie entscheidet er, daß, nach den Bauern der Könige zwei Schritt, der, welcher den Zug hat, bei dem zweiten Zuge den Springer des Königs nicht auf das dritte Feld des Laufers spielen dürfe; und daß ein solcher Zug den Verlust des Angrifs hervorbringe, und diesen dem Feind überlasse.

Es ist wirklich zum Erstaunen, wie dieser Schriftsteller jetzt erst die ordentlichen Spiele (i giuochi piani) verbannen will, die von Jahrhunderten zu Jahrhunderten auf den vortreflichsten Schachbretern in Europa ihren Sitz haben. Aus dieser Behauptung seh ich wohl ein, was bei dem Menschen die allzugroße Liebe zur Neuheit vermag. Aber kommen wir zu den Zügen, mit denen er sie bestätigt.

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Dasselbe.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

(Dieß ist der Zug, den Philidor als schlecht verwirft.)

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

S. Muß, als das beste, den Bauer der Königin zwei Schritt ziehen; wie auch der Verfasser bei der ersten Veränderung dieses Spiels angibt.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer des Königs.

W. Der Bauer des Laufers nimmt den Bauer des Königs.

5.

S. Der angegriffne Springer auf sein fünftes Feld.

W. Der Bauer der Königin auf das vierte Feld.

Unser Verfasser hält die Züge der Weißen für besser, und ich halte für besser die Züge des Schwarzen; denn bei dem gegenwärtigen Zuge wird der Schwarze, statt den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt zu ziehen, wie er voraussetzt, den Bauer des Königs auf das sechste Feld rücken, und mit dem Springer drohen, auf das siebente Feld des Laufers zu gehen.

Geht hier der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms: so nimmt der Schwarze den Bauer des Thurms mit dem Springer. Nimmt dann der Weiße den Springer mit dem Thurm: so gibt der Schwarze Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs, und rui-

ruinirt das weiße Spiel. Und wenn der Weiße, statt den Springer mit dem Thurm zu nehmen, den Bauer des Königs mit dem Laufer der Königin nimmt: so nimmt der Schwarze den Laufer des Königs mit dem Springer. Nimmt diesen der Weiße mit dem König: so kann er nicht mehr rochieren, und hat einen vereinzelten Bauer; und nimmt er ihn mit dem Thurm: so nimmt der Schwarze den Springer mit dem Laufer der Königin, und gibt hernach Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs gewinnt den Bauer und hat ein beßres Spiel.

Ob hier der Weiße von dem zweiten Zuge des Schwarzen Nutzen geschöpft hat, mögen Sie beurtheilen; was mich betrift, so kömmt er mir vielmehr vor, wie einer, der aus einem Scharmützel verwundet zurückkehrt.

Die kühne Behauptung, daß der schwarze Springer auf das dritte Feld des Laufers hier bei dem zweiten Zuge schlecht gespielt sey,

machte mich immer mehr erstaunen, als ich sah, daß unser Verfasser anfing, es mit weniger guten Zügen des Weißen zu bestätigen, welches der zweite ist, wo er den Bauer des Königs mit dem der Königin einen Schritt vertheidigt, statt ihn mit dem Springer auf dem dritten Felde des Laufers zu beschützen, wie die besten Schriftsteller thun. Ich nenne einen solchen Zug weniger gut, theils weil er den Laufer des Königs einschließt, der nicht leicht auf seinen Angrifspunkt, welcher das vierte Feld des andern Laufers ist, kann gebracht werden; theils weil es sich oft zuträgt, daß man denselben Bauer der Königin auf das vierte Feld vorziehen muß, wozu man zwei Züge verwendet, da einer allein genug ist; und endlich weil man, wenn der Springer der Königin auf dem dritten Felde des Laufers die Vertheidigung macht, eine Figur hervorbringt, die da weit wirksamer ist, als auf ihrem eignen Felde. Aus diesen Gründen erkennt man

im wirklichen Spiele, daß der, welcher bei dem zweiten Zuge den Bauer des Königs mit dem der Königin vertheidigt, wenigstens ein langsames, und lange Zeit verflochtnes Spiel hat, und aus eben diesen Gründen ward derselbe Zug gegen Lopez von den blühendsten Neapolitanischen Akademien verworfen, welche den andern mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers annahmen; und es ist mir lieb, daß ich ihren Fußstapfen in meiner Vertheidigung gefolgt bin.

In der vierten Parthie lehrt er, daß, wer den ersten Zug habe, bei dem zweiten Zuge den Bauer des Laufers der Königin nicht einen Schritt ziehen könne, ohne den Angriff und wahrscheinlich das Spiel zu verlieren. Auch diese Behauptung ist allzukühn.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. (Dieß ist der getadelte Zug.)

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

Hier darf ihn der Schwarze nicht mit dem Bauer des Königs nehmen, welches Philidor für den besten Zug hält; sondern er muß mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers gehen. Nimmt hier der Weiße den Bauer des Königs mit dem der Königin: so gibt der Schwarze mit der Königin auf dem vierten Felde ihres Thurms Schach, und nimmt hernach entweder den verdoppelten Bauer mit der Königin, oder den des Königs mit dem Springer, je nachdem der Weiße das Schach deckt. Wenn er, statt den Bauer des Königs mit dem der Königin zu nehmen, den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs spielte: so nimmt der Schwarze den Bauer der Königin mit dem des Königs; und nimmt diesen der Weiße mit der

Königin, oder rückt den Bauer des Königs auf den Springer: so gibt der Schwarze immer dasselbe Schach mit der Königin auf dem vierten Felde ihres Thurms. Deckt im ersten Fall der Weiße das Schach mit der Königin auf ihrem zweiten Felde: so zieht der Schwarze den Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin; und rückt der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt vor: so nimmt der Schwarze den Bauer des Königs mit dem Springer, den er immer mit einem bessern Spiele behalten wird. Aber wenn der Weiße, statt das Schach mit der Königin auf ihrem zweiten Felde zu decken, es mit dem Laufer der Königin deckt, welches sein bester Zug ist: so zieht der Schwarze die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers, fordert ihre Feindin zum Wechsel auf, sicher, mit dem Bauer der Königin zwei Schritt ohne den geringsten Nachtheil der Stellung das Spiel bequem frei machen zu können.

Daraus kann man einsehen, daß der Verfasser, wenn er dem Schwarzen bei dem zweiten Zuge seine Niederlage verkündigt, ihm ein Unglück vorhersagt, das er nicht verdient. Rui Lopez, ein guter Spanischer Schriftsteller über das Schach, pflegte denselben Zug zu thun; und Peter Carrera, sein strenger Richter, hatte weder Muth noch Ursach, ihn zu verdammen.

In der fünften Parthie zeigt er das Gambit des Königs, und sagt bei der Anmerkung zu dem Buchstaben L.: „aus dieser Parthie wird klar, daß ein gut angegriffnes und gut vertheidigtes Gambit niemals ein entscheidendes Spiel ist."

So urtheilt der Verfasser, indem er voraussetzt, daß der, der das Gambit macht, den Bauer wieder gewinne, welchen er verliert. Aber da diese Voraussetzung nicht einmal bei seiner Vertheidigung statt findet: so kann man immer mit dem Dichter des Salvio wiederhohlen

Gambitto a Giuocator farsi non lice.

Man unterschlägt ein Bein nicht ungestraft dem Spieler.

Hier sind die Züge des Philidor.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

S. Nimmt.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld seines Springers.

5.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

6.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Dasselbe.

8.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

Diese Züge passen. Die Metzelei fängt an bei diesem Gegenzuge des Schwarzen, der den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs spielt, und dem Weißen gestattet, hier den Bauer des Springers des Königs einen Schritt zu rücken, wo er das

Spiel dergestalt auflöst, daß er den Bauer in wenig Zügen wieder gewinnt, wie der Verfasser zeigt. Wenn der Schwarze aber, statt den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs zu spielen, vielmehr mit der Königin auf das zweite Feld des Königs geht: so wird der Weiße sich nie wieder gleich machen können; denn wenn er denselben Bauer des Springers des Königs einen Schritt zieht: so rückt der Schwarze seinen Bauer des Springers auf das fünfte Feld; flieht da der Weiße mit seinem angegriffnen Springer, das beste, was er thun kann: so rückt der Schwarze den verdoppelten Bauer auf das sechste Feld des Laufers, und behält immer den Bauer übrig, so wie es bei jedem andern Angriff seyn würde, den man versuchen könnte. Und mit diesem Vortheil wird der Schwarze Sieger werden, sag ich, wenn er Stück für Stück spielt.

In der sechsten Parthie trägt er ein zweites

Gambit des Königs vor, wo der Weiße bei dem dritten Zuge, statt des Springers des Königs auf das dritte Feld des Laufers, den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern spielt.

Kein Spieler wird sich überzeugen können, daß ein solches Gambit gut sey; und viel weniger wird er einsehen, warum der Verfasser dem Schwarzen eine Vertheidigung in die Hand gebe, die den Weißen gewinnen läßt, da das Spiel überhaupt nach ihm nicht entscheidend ist. Die Vertheidigung, die Salvio im 22. Kapitel des vierten Buchs lehrt, gibt einen gediegnern Unterricht.

In der siebenten Parthie ist ein drittes Gambit des Königs, wo der Angegriffne bei dem zweiten Zuge den Bauer, der ihm zur Beute überlassen wird, nicht nimmt; worüber ich mich nicht ausbreite; denn Sie würden dabei mehr Mühe als Frucht haben.

In der achten Parthie theilt er das vierte

Gambit mit, genonnt Cunningham, dessen Züge wegen ihrer Lebhaftigkeit werth sind, von Ihnen studiert zu werden.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

S. Nimmt.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Der Laufer gibt Schach auf dem fünften Feld des Thurms.

5.

W. Der Bauer des Springers des Königs deckt.

S. Nimmt mit dem verdoppelten Bauer.

6.

W. Rochiert mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers (nach dem Gebrauch dieser Länder).

Cunningham hält den Weißen für den Sieger; aber Philidor mit mehr Recht den Schwarzen. Wenn jedoch der Weiße bei dem Rochieren den König nicht auf das Feld des Springers, sondern des Thurms setzte, wie man durch ganz Italien thun kann, in diesem Fall' würd' ich den Ausspruch des Cunningham unterschreiben. Man würde also das Gambit des Königs spielen können, wenn man Gewißheit hätte, daß der Gegner sich so vertheidigte. Aber da man keine solche, oder eine ähnliche Sicherheit hat: so bleib' ich der Meinung des

geschickten Stamma von Aleppo, daß jeder sich enthalten müsse, es zu machen, als eines Spiels, das an und für sich verderblich ist, wenn man es nicht mit solchen zu thun hat, die von Spielern nur den Namen haben.

In die neunte und letzte Parthie bringt er das Gambit der Königin mit seiner Vertheidigung; welches in den ersten wesentlichen Zügen gleich dem meinigen ist, aber hernach verschieden ausläuft. Es ist darin nichts, was mich zur Verbesserung auffordre.

Sie werden aus dem bisher Gesagten abnehmen, daß der größte Theil der Grundsätze, die Philidor über die Eröffnung der Spiele annimmt, oder verdammt, nicht den von ihm vorausgesetzten Erfolg haben. Ich würde also der Aufrichtigkeit ermangeln, die ich mir selbst schuldig bin, wenn ich Ihnen rathen wollte, seinem Unterricht zu folgen, dessen Trüglichkeit ich nur leicht berührt habe, weil ich weiß, daß Ihre feine Urtheilskraft nur einen Wink erfor-

dert, um sie völlig zu erkennen. Geben Sie mir mit andern Befehlen neue Beweise Ihrer edeln Gesinnungen ꝛc.

Obgleich Philidor bei dem großen Haufen von Schachspielern gleichsam als der Pik von Tenerif der Kunst berühmt ist, so werden Sie diese Kritik doch gerecht, ja, billig finden. Wenigstens wird Ihnen die Italiänische Feinheit und Gewandtheit, und das geschickte Fechterspiel mit allgegenwärtigem Auge Vergnügen machen. Ein Berg, den man noch nicht kennt und zu beurtheilen im Stand ist, scheint auf der Reise in ein fremdes Land zuweilen ungeheuer in seinen Wäldern, wenn sich eben ein Heer von Wolken um ihn versammelt hat und blitzt und donnert; und ist hernach bei hellem Wetter nichts so außerordentliches.

Der Ungenannte geräth zwar etwas in Aufwallung, wo Philidor den Springer des Königs als zweiten Zug auf das dritte Feld des

Laufers bei den giuochi piani für schlecht erklärt; doch drückt er seinen Unwillen nur in einem weisen Spruch aus, wie ein andrer Salomo, und zeigt dann gründlich die herbe Unerfahrenheit des Gegners.

Er hatte nur die erste Ausgabe von Philidors Werke vor sich, als er sein Urtheil niederschrieb. Die neue erschien mehrere Jahre nachher. Sein Urtheil besteht aber noch in seiner vollen Kraft, da Philidor an dem alten wenig oder nichts geändert hat. Die in der Kritik angeführten Stellen der Spiele selbst sind alle stehen geblieben, nur einige Kraftausdrücke des jungen Schachgenies in der Vorrede, den Ueberschriften der Parthien, und Anmerkungen sind, wahrscheinlich nach dieser Lection, theils unterdrückt, und theils gemildert worden.

Zu beßrer Verständlichkeit dieser Kritik, und auch für die neuere Geschichte des Schachspiels halt' ich für nothwendig, Ihnen die vorzüglichsten derselben hieher zu setzen, da die Folgen

davon noch bis jetzt dauern, und ein Exemplar der ersten Ausgabe nicht leicht mehr zu finden ist.

„Die Schriftsteller, die über das Schachspiel geschrieben haben, sagt Philidor in der Vorrede, haben nur unvollkommnen und unzureichenden Unterricht gegeben, um einen guten Spieler zu bilden; sie beschäftigen sich bloß, die Eröffnungen der Spiele zu lehren, und überlassen uns hernach, den Ausgang selbst zu studieren, so daß der Spieler sich fast so wenig zu finden weiß, als wenn er die Parthie ohne Unterricht hätte anfangen müssen. Ich unterstehe mich, kühn zu behaupten, daß derjenige, der die Regeln anwendet, die ich gebe, niemals in diesem Fall seyn wird.

Meine vornehmste Absicht ist, mich durch eine Neuheit zu empfehlen, an die kein Mensch gedacht hat, oder vielleicht zu denken im Stande war. Sie besteht darin, die Bauern gut zu spielen. Sie sind die Seele des Schachspiels; sie einzig und allein machen den Angriff

und

und die Vertheidigung, und von ihrer guten und schlechten Stellung hängt gänzlich der Gewinn oder der Verlust der Parthie ab. —" (Augenscheinlich ist dieß übertrieben. Man muß die Offiziere so gut zu spielen wissen, als die Bauern; und der Verlust eines Offiziers entscheidet gewöhnlich weit mehr, als der eines Bauers.)

„In den vier ersten Parthien wird man von Anfang bis zu Ende auf der einen und andern Seite einen regelmäßigen Angriff, und eine regelmäßige Vertheidigung finden. Man wird aus den Anmerkungen, die ich bei den wichtigsten Zügen mache, und die am unerklärlichsten scheinen, den Grund lernen, warum man so spielen muß, und daß man, wenn man alles andre spielt, ohnfehlbar die Parthie verliert. Dieses zeig ich in den Veränderungen.

Bei den Gambits wird man sehen, daß diese Parthien nichts entscheiden. — Wahr ist es, daß, wenn der eine oder der andre in

den zehn oder zwölf ersten Zügen einen Fehler macht, die Parthie verloren ist. — (Man kann von beiden Gambits nicht überein sprechen.)

Da das Gambit der Königin in den ersten Zügen eine Menge verschiedner Parthien hervorbringt, so hat es bis jetzt alle Schriftsteller zurückgeschreckt, die Zergliederung davon zu unternehmen. — Ich schmeichle mir, die wahre Vertheidigung gefunden zu haben."

Auf die Kritik des Ungenannten über die erste Parthie steht in der neuen Ausgabe bei dem fünften Zuge des Schwarzen die Anmerkung: „in der ersten Ausgabe hielt der Verfasser für gut, nicht immer den rechten Zug thun zu lassen, um Gelegenheit zu bekommen, öftere Beispiele geben zu können, wie die Bauern gut gezogen werden müssen." — (Dann kann man aber die Vertheidigung der Schwarzen nicht regelmäßig nennen. — In der ersten Ausgabe steht noch: „ein guter Spieler wird den Laufer seines Königs so lange zu behalten

suchen, als möglich ist;" folglich schien er damals über den rechten Zug andrer Meinung zu seyn.

Von der dritten Parthie steht in der ersten Ausgabe die Ueberschrift: „Hier wird gezeigt, daß, wenn man bei dem zweiten Zuge den Springer des Königs spielt, es so schlecht gespielt ist, daß man nicht vermeiden kann, den Angriff zu verlieren, und ihn seinem Gegner zu überlassen. Auch zeig ich bei dieser Parthie in drei Veränderungen, daß wer wohl angegriffen wird, immer sich nicht recht bei der Vertheidigung zu helfen weiß."

In der neuen Ausgabe lautet sie so: „Dieses Spiel ist nicht vollkommen regelmäßig; aber die ersten Züge des Weißen sind sehr gut, besonders wenn man dem andern vorgibt."

Und in der ersten Anmerkung sind die Worte ausgelassen nach, weil die Bauern eures Königs und eurer Königin sich auf die Mitte des Schach-

brets stellen können: „und im Stande sind, die Fortschritte aufzuhalten, die die Stücke eures Gegners gegen euch machen könnten, außer, daß ihr unvermeidlich den Angriff über ihn gewinnt, weil er mit seinem Springer bei dem zweiten Zuge hervorgegangen ist."

In der neuen Ausgabe führt er seine Spielöffnung, die nichts weniger als neu ist, sondern bekannt genug war, in dem ersten Spiel der Zugabe, oder des zweiten Theils, nur vollständiger aus.

Man kann dieses als einen Pendant zu unsers Ungenannten Vertheidigung gegen den ersten Zug betrachten; es ist weit vollendeter, als die Parthien im ersten Theil darüber, macht eine Art von Ganzem, und man erkennt den Meister, besonders in einigen lehrreichen Anmerkungen. Man darf sich nur von der ersten Parthie dieser Spieleröffnung nicht abschrecken lassen, wo die vier Laufer etwas stiermäßig umgebracht werden, ehe noch ein Bauer oder

andrer Offizier im Kampfe fällt, und die Folge wenig Reiz verspricht. Ueberhaupt scheint er es gegen die Laufer gepackt zu haben. Vielleicht ist ihm zuweilen arg durch sie mitgespielt worden. Er sagt selbst: man hat sich beinah in allen Fällen vor den Richtungen der Laufer in Acht zu nehmen. Er schafft sie also auch alle sogleich in seinem Meisterstücke ohne Gnade und Barmherzigkeit weg.

Diese Parthie geht gerade, wie zwei richtige gleichgestellte Uhren; fast Zug für Zug ist gleich bis zum zwölften, wo beide, die Weißen und die Schwarzen, Stück vor Stück übereinstehen. Auch, wer angefangen hat behält den Vortheil des Zugs. Wenn man sie so mechanisch bis zu Ende fortspielen könnte: so möchte man glauben dürfen, eine Kempelsche Maschine wäre durch bloße Mechanik möglich, wenigstens Leute, die an den möglichen Unmöglichkeiten der Taschenspieler ihr Vergnügen finden.

Philidor beschränkt seinen Unterricht im

zweiten Theil auch weislich nur für den Anfang, und das Ende des Spiels, und versucht keine ganze Parthien mehr, die doch zu nichts helfen, und wo man, wenn sie aus vielen Zügen bestehen, wie einige in seinem ersten Theile, mit Varianten und Veränderungen nicht fertig werden kann, die ins Unendliche gehen; folglich jede Parthie mangelhaft bleiben muß, weil man bei dem verlierenden Theil immer sagen kann, da hätt' ich anders gezogen. Die Zumuthung ist wirklich die eines Schach Baham, daß man seine Parthien auswendig lernen soll; oder zu sagen: wenn ihr nicht so zieht, wie ich, so seyd ihr verloren.

Was den Vortheil des ersten Zugs betrifft: so kann man, dünkt mich, überhaupt ihn nicht leugnen. Wer ihn hat, kann wenigstens die Spieleröffnung wählen, worin er sich vorzüglich stark weiß; und sein Gegner muß, wenn er sicher seyn will, die beste Vertheidigung ergreifen. Die Schachakademien haben auch

deswegen das Gesetz angenommen, daß wechselsweise soll angefangen werden. Dieß macht die Lage völlig gleich, und bringt den vorgeworfenen Zufall aus dem Spiel. Freilich wenn der Gegner stärker ist, als der, welcher die Hand hat: so kann er von der besten Vertheidigung abweichen, und den andern in Verwirrung setzen, der weiter nichts als seinen Katechismus weiß. Philidor gibt davon im zweiten Spiel seiner Zugabe, oder seines zweiten Theils ein interessantes Beyspiel:

I.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Schwarz. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

Im wirklichen Kriege springt der Vortheil des Angriffs weit mehr hervor. Der Feind kann angreifen, wo wir uns noch gar nicht befinden; besonders wenn die Grenzen unsers Landes sehr weitläuftig sind, oder nicht gehörig können besetzt werden. Aehnliches findet zwar

auch bei dem Schachspiel statt, wenn man seinen Gegner schon kennt, und weiß, bei welchen Spieleröffnungen er nicht taktfest ist.

Es geschieht auch nicht selten, daß ein vortrefflicher Spieler den Vortheil des Angriffs gegen einen gleichvortrefflichen bis zum Schachmatt behauptet. Und dieß mag gegen unsern Ungenannten, und alle, welche meinen, daß der Vortheil des ersten Zugs in einer gewissen Anzahl von Zügen verschwinde, wenn gleich gut von beiden Seiten gespielt werde, genug seyn. Es soll übrigens jedem zur Ehre gereichen, wenn er diese seine Meinung durch die That bestätigt. Ich setze Ihnen hier nur ein kurzes Beyspiel her, wo jeder Schachmatt gibt, der den ersten Zug hat, sowohl der Weiße als der Schwarze; jeder spielte gleich vortrefflich; aber wer den ersten Zug hatte, gewann.

So standen die Weißen:

Der König auf dem dritten Felde seines Springers.

Der Thurm auf dem fünften Felde des Laufers der Königin.

Der Springer auf dem sechsten Felde des Laufers des Königs.

Der Bauer des Thurms des Königs noch nicht bewegt auf seiner Stelle.

Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt gezogen.

So die Schwarzen:

Der König auf dem zweiten Felde seines Springers.

Die Königin auf ihrem siebenten Felde.

Der Thurm des Königs auf seinem eignen Felde.

Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt gezogen.

Der Bauer des Laufers des Königs auf seinem sechsten Felde.

Der Weiße, welcher den ersten Zug hatte, gab das Schachmatt in folgenden vier Zügen.

1.

Weiß. Der Thurm auf dem siebenten Felde des Laufers der Königin Schach.

Schwarz. Der König mußte auf das dritte Feld seines Thurms; denn ging er auf das Feld seines Laufers, so war er gleich Schachmatt.

2.

W. Der Thurm auf dem siebenten Felde des Thurms des Königs Schach.

S. Der Thurm nahm den Thurm, als den besten Zug.

3.

W. Der Springer auf dem Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf das vierte Feld seines Springers.

4.

W. Der Laufer auf dem sechsten Felde des andern Schachmatt.

Hätte der Schwarze den ersten Zug, so

würd' er den Weißen eben so in vier Zügen schachmatt gemacht haben.

1.

Schwarz. Der Thurm auf dem sechsten Felde Schach.

Weiß. Der König muß den Thurm nehmen.

2.

S. Die Königin auf dem siebenten Felde des Springers des Königs Schach.

W. Der König auf das vierte Feld seines Thurms.

3.

S. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms und gibt Schach.

W. Der König auf das fünfte Feld seines Springers.

4.

S. Die Königin gibt Schachmatt auf dem dritten Felde des Thurms des Königs.

Bis einer jedoch gegen des Ungenannten meisterhafte Abhandlung auftreten kann, muß

er dem Schwarzen darin überall einen entschiedenen nothwendigen Vortheil erfechten; und dieses wird ein saueres Stück Arbeit. Was gewiß und leicht in der Theorie scheint, ist oft so schwer bei einer fast unendlich verwickelten Ausführung.

Philidor hat in seiner Zugabe zwei neue Parthien vom Gambit des Königs. Die erste, welche er das Gambit des Salvio nennt *), worin aber den Hauptzug, nehmlich den sechsten des Schwarzen, ein unbekannter Portugiese erfunden hat, ist höchst reizend, und voll der lebhaftesten Abwechslung. Philidor zeigt meisterhaft die Folgen desselben auf seine eigne Weise.

Wenn der Gegner die wahre Vertheidigung

---

*) Das Werk des Salvio, worin viele Parthien über das Gambit enthalten sind, heißt: Il Giuoco degli Scacchi del Dottor Alessandro Salvio diviso in quattro libri. Ristampato in Napoli nella stamperia di Felice Mosca. 1723.

dieses Gambits weiß, welche in der zwölften Parthie sich befindet, die ich Ihnen hierbei übersende: so ist jedoch alle Kunst Philidors vergeblich. Und jeder, der um einen hohen Preis spielt, wird gewiß die ächte Vertheidigung vorziehen.

Von der zweiten Parthie sagt Philidor selbst, daß sie gar nicht interessant ist. Die Vertheidigung des Gambits ist eben so wenig sicher, und die wahre befindet sich im fünften Zuge des Schwarzen unsrer eilften Parthie.

Die Ursache, weswegen ein so geschickter Spieler wie Philidor die wahre Vertheidigung gegen das Gambit des Königs nicht angibt, da er sich doch so viel damit beschäftigt und Italiäner durchgegangen hat, muß wohl seyn, das Geheimniß nicht zu verrathen, da er viel um Geld mit reichen Engländern spielt, die sich große Spieler dünken, und es nicht seyn mögen; und daß das Gambit immer ein verfängliches Spiel bleibt, wo Ungeschickte, be-

sonders bei einem Meister, leicht in die Falle tappen.

Er beschließt seine Zugabe mit verschiednen Matts, die meistens sehr bekannt sind. Das, worin er sich vor allen Schriftstellern auszeichnet, die über das Schachspiel geschrieben haben, ist das Matt durch einen Thurm und Laufer gegen einen Thurm. Carrera sagt zwar im neunten Kapitel des dritten Buchs, daß Thurm und Laufer gegen einen Thurm matt macht; aber er zeigt es nicht. Salvio hingegen leugnet es zu Anfang seines vierten Buchs, und behauptet, daß ein solches Spiel ohne Fehler des Gegners nicht könne gewonnen werden. Die Schachakademien blieben darüber uneinig. Endlich kam denn Philidor, bestimmte Stellung und Züge, und löste den Gordischen Knoten. In dem ersten Theil gab er die Stellung an; in dem zweiten will er auch zeigen, wie man den Gegner dazu bringen könne. Diese Anleitung ist aber nicht so entschieden.

Warum man so lange zweifelhaft blieb, ist wohl, daß in allen vier Ecken es eine Stellung gibt, wo der König des Gegners nur pat kann gemacht werden, wenn dieser seinen Thurm gehörig zu führen weiß. Sie ist folgende:

Schwarz. Der König auf dem Felde seines Springers.

Der Thurm auf dem zweiten Felde des Laufers des Königs.

Weiß. Der König auf dem sechsten Felde seines Springers.

Der Thurm auf dem sechsten Felde des Königs.

Der Laufer der Königin auf dem fünften Felde des Springers des Königs.

Ein kluger Feind kann sich oft schon, wie das Spiel steht, und dann bei dem geringsten Versehen des Andern eine solche Stellung verschaffen.

Das Geheimniß des Matts besteht in der Gewandtheit des Laufers, seinem König zum Schild zu dienen, und dem gegenseitigen Thurm

zu verwehren, jenen König zu decken. Wenn man dieses versteht, braucht man keine Stellung auswendig zu lernen; denn es gibt ihrer mehrere, wo das Matt kann vollzogen werden. Und dieß wußte Carrera durch Erfahrung; gab sich aber wahrscheinlich nicht die Mühe, die Züge fest zu halten, und aufzuschreiben.

Sechster Brief.

Livorno im August 1781.

Durch ganz Toskana, die Kreuz und die Queere, von Valombrosa bis hieher, hab ich nicht eine Parthie Schach gespielt. Die Zeit war mir dafür zu kostbar.

Die vorige Woche hatt' ich gegen Abend mich hier auf einen Wall gelagert, und war im Anschau'n der Pracht des Meeres verloren. Mich bezauberten bei dem Rauschen der Wasser die Umrisse der fernen Inseln — besonders der hohen Gebirge von Korsika; und es dämmerten in mir liebliche Ansichten von Begebenheiten, die ich nicht unterscheiden konnte: als ein wohlaussehender Mann an mir vorbei ging, und, wie er mich im Gesicht erblickte, plötzlich stille stand, mich betrachtete, anredete.

Bei den ersten Worten erkannt ich ihn so-

gleich wieder für einen Hebräer, mit dem ich das vergangne Jahr im Oktober von Marseille nach Genua die Reise zur See gemacht, und ihn und seine schöne junge Frau zu Nizza gegen vier französische Künstler in Schutz genommen hatte, die mit Gewalt im stürmischen Wetter abfahren wollten, und nach Rom eilten.

Das reizende Geschöpf, welches Tizian und Paul Veronese mehr würden studiert haben, als eine Tochter der Niobe -- hatte auf der Fahrt an der Seekrankheit gelitten, und befürchtete sie von neuem. Auch wollte der Schiffer nicht, und ihr Mann hatte wirklich noch Geschäfte, von welchen eben die Künstler, als denen eines Juden, sich nicht wollten aufhalten lassen.

Ich begütigte diese, strich einige Tage mit denselben durch die Gegend, und wir genossen bald den Anblick eines fürchterlichen Seesturms; die ungeheuern Wogen schlugen aus den Höhlen der Felsen lauter Donner.

Als wir zu Genua schieden, lud besonders die Israelitin mich mit herzlichen Worten ein, sie zu Livorno zu besuchen.

Stellen Sie sich unter Livorner Juden keine gewöhnlichen deutschen oder Amsterdamer Schmausen vor! sie sprechen das Italiänische besser, als selbst die Florentiner, sind meistens aufgeklärt, und an nichts Jüdischem zu erkennen. Lessings Nathan könnte hier poetische Wahrscheinlichkeit haben.

Auf seine freundliche Einladung begleitete ich ihn gern nach Hause. Seine Wohnung war schön, reinlich und bequem; ein kleines Pallästchen.

Er führte mich in einen Saal, und wir trafen seine Frau in Gesellschaft. Mehrere Personen, Männer und Weiber von verschiednen Nazionen und Religionen spielten, oder unterhielten sich. Sie selbst saß an einer Parthie -- Schach mit einem jungen Menschen von hoher Schönheit und der lebhaftesten Gesichts-

farbe. Auch sie erkannte mich den Augenblick, und bezeigte große Freude über meinen Besuch. Sie kam mir noch schöner vor, als auf der See; und aus ihren großen schwarzen Augen blitzte ein Lächeln, wie der schärfste Pfeil des Liebesgottes.

Nach wenig Worten über meine Reise nöthigte ich sie wieder zu ihrem Spiele, das schon weit vorgerückt war; und sagte, daß ich selbst ein großer Liebhaber von Schachspiel sey.

Sie spielte sehr fertig, und auch der junge Mann machte feine Züge.

Mein Reisegefährte führte mich bald von ihnen weg, und auf und ab, und sagte: der da mit seiner Frau spiele, sey ein Kaufmann aus Smyrna, Sohn von einem der ersten griechischen Häuser; aber es suche seinen Reichthum vor den Türken zu verbergen.

Er zeigte mir dann einen Araber mit prächtigem Bart, und Engländer mit hölzernem Bein, Schiffshauptmann, die auch Schach,

aber um hohes Geld spielten; u. s. w. Das schöne Paar zog mich am mehrsten an, und ich gesellte mich wieder zu ihm.

In wenig Zügen gewann sie das Spiel mit einem doppelten Schach, von welchem das eine nicht konnte vertheidigt werden.

Sie erzählte nun dem Griechen, und denen, die um sie waren, unsre Fahrt von Marseille nach Genua, schilderte die Provence und die Provenzalen, ihre Seekrankheit, wie wir bei den Hierischen Inseln in Gefahr gewesen wären, von einem Algierer gekapert zu werden, ihre Angst, die französischen Künstler, ohne meine Wenigkeit zu vergessen, den Sturm; es war wirklich Orientalisch, mit der lieblichsten Sinnlichkeit.

Ein Genfer, der oft zu Marseille gewesen war, und hier mit Uhren Geschäfte trieb, mischte sich ins Gespräch, und fuhr fort, noch verschiednes über die Provence und die Provenzalen zu bemerken; brachte dann die Rede

für die schöne Israelitin wieder auf das Schach, und sagte mir als Gelehrten dabei, daß er es mehrmals mit Voltairen und dessen Jesuiten, Pater Adam, gespielt habe.

Es ist eine Lust, an einem Orte zu leben, wo Menschen aus so mancherlei Gegenden der Erde zusammen kommen.

Sie erzeigte mir die Ehre, mich selbst zu einer Parthie mit ihr aufzufordern, indem sie mir ihre zwei niedlichen Fäuste vorhielt, um zu rathen, wer anfangen sollte. Die Weißen, wo sie saß, fingen an.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

Ich wählte mit Fleiß die schlechteste Ver-

theidigung, um sie auf die Probe zu stellen, oder zum Scherz gewinnen zu lassen. Sie konnte sich nicht enthalten zu lächeln, und nahm:

3.

W. Den Bauer des Königs mit dem Springer.

S. Ich nahm den Springer wieder mit dem Bauer des Laufers.

Sie sah mich schalkhaft an, ob es mein Ernst sey? der Grieche gleichfalls. Der Genfer schien zu denken, daß ich wenigstens in diesem Spiel hinter dem Rhein zu Hause wäre. Wahrscheinlich spähte sie jedoch feiner als beide in meinem Gesicht irgend einen Zug oder Blick aus, ob ich gleich nachdenkend da saß, und sagte: ich sehe, mein Herr, sie wollen mich versuchen. Ich antwortete, daß ich lange nicht gespielt hätte; Niemand würde mehr im Stande seyn, als sie, mir frischen Reiz zu dem schönsten aller Spiele zu geben.

In der That ist es ein Zug, der durch keine

Art von Vertheidigung, deren es mehrere gibt, gegen einen Spieler kann wieder gut gemacht werden.

4.

W. Sie zog halb im Scherz und halb im Ernst die Königin auf das fünfte Feld des Thurms, und gab Schach.

S. Der König mit Majestät auf sein zweites Feld.

5.

W. Die Königin nahm den Bauer des Königs und gab Schach.

S. Der König mit eben so viel Anstand auf das zweite Feld seines Laufers.

6.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern, gab lachend Schach.

S. Der König erschrocken auf das dritte Feld seines Springers.

Der Bauer der Königin zwei Schritt wäre besser gewesen; denn der beste Zug auf den jetzi-

gen war: die Königin auf das fünfte Feld des Laufers des Königs.

7.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt, ohne sich lange zu besinnen.

S. Es gibt hier mancherlei Züge, wo einer gefährlicher ist, als der andre; ich wählte: Der Bauer der Königin zwei Schritt.

8.

W. Der Bauer des Thurms gab auf dem fünften Felde Schach.

S. Der König auf das dritte Feld des Thurms.

9.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt; Schach mit dem geöfneten Laufer.

S. Der Bauer des Springers zwei Schritt deckt es.

10.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt, gegen den Bauer des Springers, um Schachmatt zu machen.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

11.

W. Der Laufer des Königs nahm den Bauer der Königin.

S. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld gegen die Königin.

12.

W. Nahm den Bauer des Springers mit dem des Laufers, und gab Schach.

S. Seine Majestät betrachtete hier eine Weile den verwegnen Bauer und die furchtbare Königin; sie konnten zwar den Bauer mit dem Laufer nehmen, aber sie würden ihren Thurm verloren haben, und sahen weit in die Folge. Sie hielten für das Weiseste, sich auf das zweite Feld des Springers zurück zu ziehn.

13.

W. Der verdoppelte Bauer nahm den Laufer und gab Schach.

S. Nahm ihn mit dem Springer.

14.

W. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

S. Eben so.

15.

W. Rochierte mit dem Thurm auf das Feld des Laufers, und dem König auf das Feld des Springers.

S. Thurm des Königs auf das Feld seines Laufers.

16.

W. Der Springer der Königin auf das zweite Feld der Königin.

S. Der Laufer der Königin nahm den Bauer des Thurms.

17.

W. Der Thurm des Königs auf das zweite Feld des Laufers.

S. Der Springer der Königin auf das zweite Feld der Königin.

18.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Springers des Königs.

S. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers.

19.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt auf den Springer des Königs.

S. Nahm ihn mit dem andern Springer.

20.

W. Nahm den Springer mit der Königin.

S. Da ich mich doch nicht lange mehr halten konnte, so wollt' ich sie schön beschließen, und meine Königin gewinnen lassen; ich nahm also mit derselben den Laufer des Königs.

21.

W. Der Laufer nimmt den Springer, und gibt Schach.

Sie sagte sogleich dabei: sie verdienen mehr

Lob, als ich, daß sie mir so lange widerstanden haben, und ich kann die Königin und das Spiel nur für geschenkt annehmen.

Ich antwortete ihr darauf, was ich dachte: ich sehe wohl, sie sind keine gewöhnliche Spielerin, und haben ihre Schule gut gemacht. Ueberall in der Welt gibt es starke Schachspieler unter ihrer Nazion; aber ich habe noch nicht das Glück gehabt, eine so junge, schöne, und doch so starke Schachspielerin unter derselben zu finden.

Warum die Juden so viel Talent für das Schachspiel haben, kommt von ihrem Schachergeist her, viel für wenig zu erhalten, als für einen Laufer einen Thurm, für einen Thurm die Königin. Man kann sie als einen Orden betrachten, der sich deswegen über die ganze Welt verbreitet hat, und worin sich einzelne bei günstigen Umständen bis zum englischen Kaufmann erhöhen; und als das auffallendste Beispiel, was Gewohnheit vermag.

Sie stand auf, um die Hausehre zu machen, und bat den Genfer, der noch nicht gespielt hatte, ihre Stelle zu übernehmen. Sie wollte ihres Siegs über mich und den Griechen wenigstens bis auf ein andermal genießen.

Der Genfer setzte sich auch gleich mit Lust und Begierde an ihren Platz, und ich überließ ihm den ersten Zug, als Nachfolger der Siegerin, da der Grieche aus Höflichkeit nur zusehen wollte. Sie blieb noch bei der Eröffnung des Spiels.

I.

Der Genfer. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Schwarz. Gleichfalls.

2.

Weiß. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Schwarz. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt. Der Genfer sah mich

mit Verwunderung an, sagte: also wieder dieselbe Parthie! und

3.

W. Nahm ihn mit dem Springer.

Die Jüdin und der Grieche blickten voll Neugierde.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

Der Genfer stutzte; gab aber, nach einigem Besinnen, nichts desto weniger

4.

W. mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms Schach.

Er war in die Falle gerathen; die Jüdin lächelte mir heimlich, als sie zuschnappte, indem ich

S. das Schach mit dem Bauer des Springers einen Schritt deckte, und ging fort. Er schien die Folgen noch nicht einzusehen, und nahm getrost

5.

W. Den Bauer mit dem Springer.

S. Die Königin nahm den Bauer des Kö- nigs, und gab Schach.

6.

W. Deckt sich mit der Königin auf dem zwei- ten Felde des Königs.

S. Nimmt die Königin, und giebt wieder Schach.

7.

W. Nimmt die Königin mit dem Laufer des Königs.

S. Nimmt den Springer mit dem Bauer des Thurms.

Der Grieche sagte hier lächelnd zu dem Genfer: la cosa muta faccia!

Ich antwortete statt seiner: ein kleines Ver- sehen kann die Parthie leicht von beiden Sei- ten ändern. Wer weiß, was mir begegnet! Wir sind noch in den ersten Zügen.

Der Genfer spielte in der Folge auch wirk- lich sehr gut; und machte mit feinen, wohlbe- rechneten Zügen dem Pater Adam Ehre. Da

er

er mir aber keinen Springer vorgeben konnte: so lag seine Majestät doch in den letzten Zügen ohne Rettung, als die schalkhafte Hebe zu seinem bittersten Verdruß gerade wieder kam, und ihm vergebens eine köstliche Erfrischung reichte.

Er entschuldigte sich gewandt wie ein Genfer. Sein übriges Spiel rechtfertigte ihn, wie gesagt, als einen geschickten Spieler; nur zeigte der Fehlzug, der gewiß nicht mit Fleiß war gethan worden, daß diese Spieleröffnung nicht in seiner Schule vorgekommen war; denn wenn man diesen so leicht zu vermeidenden Fallstrick einmal hat kennen lernen, so vergißt man ihn so leicht nicht wieder. Er hätte bei dem vierten Zuge nur mit dem Springer zurückgehen dürfen, und sein Spiel wär' in beßrer Stellung, als das meinige gewesen.

Wenn man ein Werk über das Schachspiel für den Dauphin (in usum Delphini) schreiben wollte: so müßte man eine Abhandlung

über jede mögliche Spieleröffnung machen, wie unser Ungenannte und Philidor über die ihrigen; bei jeder gibt es verführerische Züge, und eigne Schlingen, den besten Spieler zu fangen, der sie noch nicht aus Erfahrung kennt. Ein so vollständiges Werk ist noch nicht erschienen. Es geht auch vielleicht über Eines Menschen Kräfte. Es würd' es auch wahrscheinlich Niemand durchstudieren, und könnte höchstens nur zum Nachschlagen dienen. Die beste Anleitung, wie in allen Wissenschaften, bleibt also immer, einen Standpunkt zu zeigen, wo man das Ganze am leichtesten übersieht. Das Uebrige muß man jedes Spielgeist überlassen.

Die Anwendung auf das menschliche Leben springt in die Augen. Bei jedem Stand kann man die ersten Handlungen nicht reiflich genug überlegen; wenn man mit keinen Stümpern zu thun hat, so sind die Folgen unausbleiblich, und können selten wieder gut gemacht werden. Der Grieche, der Genfer, der wahrschein-

lich auf ihn Spekulazion macht, ein Mann schon bei Jahren, der in seiner Jugend in Konstantinopel gewesen war, und ich, wir speisten die Nacht in dem besten Wirthshause beisammen. Es würde zu weitläuftig seyn, Ihnen etwas von unsern Tischreden hieher zu setzen, die wahrlich sehr interessant waren.

Kurz, der Grieche versteht Französisch, und hat in der Encyclopädie von D'Alambert und Diderot die Artikel, die sich für ihn schicken, in dem heitern Jonien durchstudiert; ist voll Gefühl für das Wohl seines unterdrückten Vaterlandes, der Mutter der schönsten menschlichen Kultur, und für das Wohl der Menschen überhaupt.

Wir gingen spät auseinander. Der Genfer war ganz bezaubert, und sagte mir unterwegs: J'ai peu vu de Grecs de son âge, qui aient l'esprit plus juste, plus cultivé. — — Un nouveau siècle se forme! —

Der gefällige Hebräer besuchte mich den

andern Morgen, und zeigte mir manches Merkwürdige in diesem berühmten Hafen, das ich noch nicht kannte. Er lud mich auf den Abend wieder in Gesellschaft bei einem seiner Freunde, wo seine Frau, der Grieche und der Genfer auch sich einfinden würden.

Ich kam zu gehöriger Zeit zu ihm. Wir gingen in die Gesellschaft; und mit einigen von den vorigen Personen versammelten sich da noch andre.

Ich siegte hier zuerst in einem reizenden, aber hartnäckigen Kampfe über seine schöne Frau; aber er selbst schlug mich zur Wiedervergeltung in einer andern Parthie mit lauter strengen Zügen von Anfang bis zu Ende wie ein ausgelernter Meister. Wenn er sein Talent auf eine große feindliche Kunst im Leben hätte verwenden dürfen, so würd' er vielleicht jetzt eine glänzende Rolle spielen.

Der englische Schiffshauptmann und der Araber waren auch hier wieder aneinander,

und so ziemlich gleich stark; doch hatte der erste einige hundert Zecchinen verloren.

Nachdem ich diesen einige Zeit zugesehen hatte, so spielt' ich noch mit dem Griechen eine äußerst angenehme Parthie in einzelnen lebhaften Zügen; darin, und nicht in Planen für das Ganze scheint seine Stärke zu bestehen.

Ich wünschte, Ihnen die interessantesten Parthien mittheilen zu können, die wir überhaupt die Zeit meines Aufenthalts gespielt haben; aber dieß versagt mir mein Gedächtniß. Dafür will ich Ihnen einige von unserm Ungenannten hersetzen, die fast eben dieselben Spieleröffnungen, ja auch Fehler haben, die vorzüglich durchgearbeitet wurden.

Das alte gewöhnliche ordentliche Spiel, giuocho piano, das Hauptspiel in Italien, Spanien, Portugal — wie es der Spanier Rui Lopez, welcher im sechszehnten Jahrhundert schrieb, in dem 15, 16 und 17 Kapitel seines Werks über das Schachspiel aufgezeichnet hat,

und von welchem Philidor in seiner dritten Parthie noch den Hauptzug, nehmlich den zweiten, vom Weißen und Schwarzen braucht, war folgendes.

Die siebenzehnte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs, um die Laufer umzutauschen. (Veränderung.)

4.

S. Nimmt den Laufer der Königin mit dem Laufer des Königs.

W. Nimmt diesen wieder mit dem Bauer des Laufers des Königs.

5.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

6.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers gegen die zwei Bauern, nehmlich den verdoppelten, und den Bauer des Springers.

W. Die Königin auf das Feld ihres Laufers.

7.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld gegen den verdoppelten Bauer.

W. Der Springer der Königin auf das Feld derselben, um die zwei Bauern zu schützen; und so wird er sein Spiel in gute Stellung bringen, seinen Bauer, und dem Laufer des

Königs den Weg frei machen können, wenn der Feind einbrechen will.

Veränderung.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

4.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt auf den Laufer.

5.

S. Nimmt den Bauer mit dem des Königs.

W. Nimmt wieder mit dem Bauer des Laufers der Königin.

6.

S. Schach mit dem Laufer des Königs auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

W. Der Laufer der Königin deckt auf dem zweiten Feld der Königin.

7.

S. Der Laufer nimmt den Laufer und gibt Schach. (Veränderung.)

W. Nimmt den Laufer mit dem Springer der Königin.

8.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers gegen die zwei Bauern der Königin und des Springers.

W. Der Bauer des Königs auf das fünfte Feld gegen den Springer.

9.

S. Der angegriffne Springer auf das vierte Feld der Königin.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld seines Laufers, greift die Königin an, und vertheidigt seinen Bauer.

10.

S. Die Königin gibt Schach auf dem fünften Feld ihres Springers.

W. Deckt es mit der Königin; und wenn der Schwarze tauscht: so nimmt der Weiße wieder mit dem König, damit er den Springer der Königin auf das sechste Feld derselben stellen, und die feindlichen Stücke eingeschlossen halten kann. Und da sein Spiel eine gute Stellung hat, so wird er gewinnen.

Veränderung.

7.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers.

W. Nimmt den Laufer mit dem Laufer der Königin.

8.

S. Nimmt den Laufer mit der Königin und gibt Schach.

W. Deckt mit der Königin, um den Bauer ihres Springers zu schützen.

9.

S. Wenn er die Königin mit der Königin nimmt, so nimmt der Weiße sie wieder mit dem Springer, um den Bauer des Königs zu schützen. Zieht er aber die Königin auf das zweite Feld des Königs zurück gegen den Bauer des feindlichen Königs:

W. so ist der beste Zug, der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt. Dieser schützt den Bauer des Königs und hindert den feindlichen Springer, auf das fünfte Feld des Königs zu gehen, und die Königin anzugreifen. Und so steht sein Spiel sehr gut. Hätt' er aber statt dieses Zugs den Bauer des Königs einen Schritt auf den Springer gezogen: so wäre

10.

S. Der Springer auf das fünfte Feld des Königs gegen die Königin gegangen, und die Königin hätte darauf auf dem fünften Feld ihres Springers Schach gegeben, um ent-

weder den Bauer der Königin oder den ihres Springers zu gewinnen.

W. Die Königin auf das fünfte Feld ihres Thurms zur Vertheidigung.

11.

S. Der Bauer des Laufers der Königin auf das vierte Feld, um das Spiel des Weißen in Unordnung zu bringen.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin, am besten.

12.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers gegen die Königin.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

13.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt, zur Unterstützung des Springers.

W. Nimmt den Springer mit dem Laufer.

14.

S. Nimmt den Laufer mit dem Bauer.

W. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs, u. s. w.

Die achtzehnte Parthie.

1.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Eben so.

2.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. (Veränderung.)

4.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

Dieß ist ein sehr guter Zug, wenn der feindliche Laufer der Königin schon geöffnet ist, und

man noch nicht rochiert hat. Man kann mit dem Bauer der Königin zwei Schritt vorrücken, man öffnet der Königin einen Ausgang zum Angriff u. s. w.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Wenn er den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs gezogen hätte: so hätte der Weiße die Königin auf das dritte Feld ihres Springers gespielt, und damit den Bauer des Laufers des Königs und den Bauer des Springers der Königin und alsdann den Thurm angegriffen. Der Schwarze würde sich nicht anders haben helfen können, als daß er den Laufer der Königin auf das vierte Feld des Thurms des Königs zurückgezogen und einen Bauer Preis gegeben hätte.

5.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Nimmt mit dem Bauer des Königs.

6.

W. Nimmt den Bauer wieder mit dem Springer des Königs.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

Dieß ist der Fehler, den der Schwarze macht; er hätte mit dem Laufer des Königs auf dessen zweites Feld gehen, und hernach rochieren sollen.

7.

W. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer, und gibt Schach.

S. Nimmt den Laufer mit dem Könige.

8.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

S. Mag spielen wie er will: so gewinnt der Weiße wenigstens seine Figur wieder, und sein Spiel ist in beßrer Stellung.

Veränderung.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

4.

W. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

Gewinnt wenigstens einen Bauer; der Schwarze mag den Bauer der Königin auf das vierte Feld, oder den Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs, oder das fünfte Feld des Springers des Königs spielen.

Wenn man Italiänisch rochieren darf, so hat diese Spieleröffnung weit mehr Mannigfaltigkeit.

Die neunzehnte Parthie.

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers. (Anmerkung.)

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt. (Veränderung.)

4.

S. Nimmt den Springer mit dem Laufer.

W. Nimmt den Laufer mit dem Bauer der Königin.

5.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

W. Die Königin auf ihr fünftes Feld.

6.

S. Der Springer des Königs am besten auf sein viertes;

Um damit den König auf dessen dritten Felde decken, und seinen eignen Bauer vertheidigen zu können.

W. Nimmt ihn mit dem Laufer der Königin.

7.

S. Nimmt den Laufer wieder mit der Königin.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers; und er hat gewiß kein geringeres Spiel.

Anmerkung zum zweiten Zuge.

Da diese Parthie Millionen mal gespielt worden ist, so ist leicht zu denken, daß man auch alle mögliche Vertheidigungen dagegen versucht hat. Die, welche unser Ungenannte durcharbeitet, wird endlich entschieden in Italien als die beste beibehalten. Damian, der Portugiese, der älteste Schriftsteller in Europa über das Schachspiel, hat sie schon. Rui Lopez wendete folgenden Zug des Laufers des Königs dagegen ein; aber er ward als schädlich von den berühmtesten Akademien verwor-

fen, und man hielt dafür, daß der verdoppelte Bauer dem Spiele des Gegners sogar mehr Stärke verschaffe.

Einige vertheidigten bei dem zweiten Zuge den Bauer des Königs gar nicht, und spielten gleichfalls den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers, oder den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern. Keiner von diesen Zügen ist zu wagen, wenn man um hohes Geld spielt, und einen guten Spieler vor sich hat. Spielt man aber zum bloßen Zeitvertreib, so können Spiele daraus entstehen voll neuer ergötzlicher Abwechslung. Z. B. nur den Anfang vom zweiten.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

3.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

4.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt, greift an und vertheidigt.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt auf den Springer; oder der Laufer gibt Schach auf dem fünften Felde des Springers der Königin; oder zieht sich zurück auf das dritte Feld desselben, oder geht auf das dritte Feld der Königin. Das letzte kann ein weitläuftiges Spiel werden.

Veränderung.

3.

Schwarz. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

Weiß. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

4.

S. Nimmt den Springer mit dem Laufer. (Anmerkung 1.)

W. Nimmt den Laufer mit dem Bauer der Königin.

5.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer. (Anmerkung 2.)

W. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer und gibt Schach.

Er hätte auch die Königin sogleich auf ihr fünftes Feld spielen können.

6.

S. Nimmt den Laufer mit dem Könige.

W. Schach mit der Königin auf ihrem fünften Felde. Nimmt dann den Springer und der Schwarze kann nicht mehr rochieren.

Anmerkung 1.

Wenn der Schwarze hier den Bauer der

Königin einen Schritt gezogen hätte: so könnte der Weiße, wenn er den Springer des Königs nicht auf dessen zweites Feld spielen will, mit der Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs gehen. Nähme hier der Schwarze den Springer mit dem Laufer: so würde der Weiße den Laufer mit der Königin nehmen, und dem Schwarzen verwehren, den Bauer des Königs mit dem Springer zu nehmen, und den Bauer der Königin zwei Schritt zu ziehen.

Anmerkung 2.

Wenn er statt dessen den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt zieht: so geht der Weiße mit der Königin auf ihr sechstes Feld. Nimmt dann der Schwarze den Bauer des Königs mit dem Springer: so nimmt der Weiße den Bauer des Königs mit der Königin, und gibt Schach. Deckt es der Schwarze mit der Königin: so nimmt der Weiße sicher den Bauer des Springers des Königs, und hat beständig ein weit stärkres Spiel.

Denn geht der Schwarze am besten mit dem Springer auf das dritte Feld des Laufers des Königs: so zieht der Weiße den König auf das Feld seines Laufers; nur muß er sich in Acht nehmen, wenn der Thurm die Königin verfolgt, mit derselben weder auf das vierte Feld des Thurms noch das vierte Feld des Laufers des Königs zu gehen, weil er den Laufer dadurch verlieren würde.

Die zwanzigste Parthie.

Es mag einer das Spiel eröffnen mit welchem Bauer er will, wenn man mit dem Bauer des Königs zwei Schritt darauf antworten kann, ohne daß er genommen wird, so ist es der beste Zug. Und kann man ihn nicht ziehen, ohne ihn auszusetzen, genommen zu werden: so ist der beste der Bauer der Königin zwei Schritt. Jeder Bauer einen Schritt zum Anfange kann am Ende üble Folgen hervorbringen. Z. B.

I.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

2.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Eben so.

5.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

S. Rochiert mit dem König auf das Feld des Springers und dem Thurm auf das Feld des Laufers.

6.

W. Der Bauer des Königs auf den gegenseitigen Springer.

S. Der Springer auf das vierte Feld der Königin.

7.

W. Nimmt mit dem Laufer des Königs den Bauer des Thurms und gibt Schach.

S. Nimmt den Laufer mit dem Könige.

8.

W. Der Springer des Königs gibt Schach auf seinem fünften Felde.

S. Nimmt am besten den Springer mit dem Laufer.

9.

W. Nimmt den Laufer mit dem Bauer, und gibt Schach mit dem eröffneten Thurm.

S. Mit dem König auf das dritte Feld des Springers.

10.

W. Die Königin Schach auf dem fünften Feld des Thurms des Königs.

S. König auf das vierte Feld des Laufers.

11.

W. Die Königin Schach auf dem dritten Feld des Thurms.

S. König auf das dritte Feld des Springers.

12.

W. Die Königin auf dem siebenten Feld des Thurms Schachmatt.

Die ein und zwanzigste Parthie.

1.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

2.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Der Laufer der Köntgin auf das zweite Feld seines Springers.

(Dieß ist eine bekannte feige, heimtückische Eröffnung, die schon ein Anfänger, wie die vorige bestreiten kann.)

3.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

4.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld seines Springers.

6.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

S. Eben so.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

S. Der König auf das Feld seines Springers, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

8.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

Er rochiert hernach auf die Seite der Königin, und läßt die Bauern auf der andern Seite vorrücken.

Veränderung.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

4.

W. Nimmt mit dem Bauer des Königs.

S. Nimmt den Bauer des Springers des Königs mit dem Laufer.

5.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

6.

W. Nimmt ihn mit dem verdoppelten Bauer.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

7.

W. Nimmt mit dem Bauer den Bauer des Thurms, Schach mit der eröffneten Königin.

S. Nimmt die Königin mit dem Springer.

8.

W. Schachmatt mit dem Laufer des Königs auf dem sechsten Felde seines Springers.

Die zwei und zwanzigste Parthie.

1.

Weiß. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern. (Veränderung 1.)

S. Eben so.

3.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

S. Eben so.

4.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der Springer der Königin auf sein fünftes Feld. (Veränderung 2.)

Dieß ist der Fehlzug des Schwarzen; er hätte mit dem andern Springer auf das dritte Feld des Laufers gehen sollen.

5.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer der Königin.

6.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer des Laufers des Königs.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers des Königs.

7.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers der Königin.

8.

W. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

S. Die Königin auf ihr zweites Feld.

9.

W. Der Bauer der Königin auf das fünfte Feld.

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

10.

W. Nimmt den Springer mit dem Bauer der Königin.

S. Nimmt die Königin mit der Königin, und gibt Schach.

11.

W. Nimmt die Königin wieder mit dem Thurm.

S. Nimmt den Laufer mit dem Bauer des Thurms.

12.

W. Nimmt den Bauer des Springers mit dem verdoppelten Bauer.

Sein Spiel steht in größtem Vortheil, und ein Anfanger kann das Schachmatt hervorbringen.

Veränderung I.

2.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern.

3.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

S.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

Fehlzug des Schwarzen; dadurch versperrt er dem Laufer den Rückzug. Er hätte den Bauer des Laufers der Königin, oder des Thurms des Königs einen Schritt ziehen sollen.

4.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Und sein Spiel ist so gut wie gewonnen. Der schwarze Laufer ist immer verloren, höchstens für zwei Bauern.

Veränderung 2.

4.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer der Königin.

Ein Fehlzug; er mußte den Laufer auf das dritte Feld des Springers des Königs zurückziehn.

6.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer des Laufers des Königs.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers des Königs.

7.

W. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

S. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

8.

W. Der Bauer der Königin auf das fünfte Feld.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer.

9.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer des Königs.

Der Schwarze verliert offenbar einen Springer.

Die dreiundzwanzigste Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Dieß ist meistens ein gefährlicher Zug, wenn man einen geschickten Spieler vor sich hat. Der richtige ist ebenfalls der Laufer auf das vierte Feld des andern.

4.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

5.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer des Königs.

W. Nimmt wieder mit dem Springer des Königs.

6.

S. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs. (Anmerkung)

W. Nimmt den Springer mit der Königin.

7.

S. Nimmt den andern Springer mit dem Laufer.

Wenn er ihn mit der Königin nimmt, so spielt der Weiße den Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.

W. Der Springer der Königin auf das fünfte Feld der Königin.

8.

S. Schach mit der Königin, die den Bauer des Laufers des Königs nimmt.

W. Der König auf das Feld der Königin; und sein Spiel ist so gut wie gewonnen.

Denn wenn der Schwarze zur Vertheidigung der zwei Bauern den Laufer auf das vierte Feld des Königs zieht: so schließt ihm der Weiße mit dem Laufer der Königin auf dem dritten Felde des Königs die Königin ein. Geht er mit dem König auf das Feld der Königin: so gibt der Weiße Schach mit dem Laufer der Königin auf dem fünften Felde des Springers des Königs. Deckt sich der Schwarze hier mit dem Bauer: so zieht der Weiße den Laufer auf das vierte Feld des Thurms des Königs gegen die feindliche Königin und gewinnt sie. Deckt er sich mit dem Laufer: so zieht der Weiße ihn auf das dritte Feld des Königs. Geht die schwarze Königin auf das fünfte Feld des Thurms: so nimmt der Weiße den Laufer mit dem Springer. Wenn der Schwarze mit der Königin diesen wieder nimmt: so fängt der Weiße mit dem Laufer die Königin auf dem König; folglich nimmt sie vorher die Königin, und der Springer nimmt sie

wieder. Der Laufer nur geht verloren, aber mit ihm das Spiel.

Anmerkung zum sechsten Zuge des Schwarzen.

Dieses ist der wichtige Fehlzug. Statt dessen hätt' er den Bauer der Königin zwei Schritt ziehen sollen, welches den Weißen in große Verlegenheit würde gesetzt haben. Er könnte hierauf fünferlei Züge machen:

1. Den Bauer mit dem Springer der Königin nehmen.
2. Mit dem Bauer des Königs nehmen.
3. Mit dem Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs gehen.
4. Mit dem Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.
5. Den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt rücken;

aber bei jedem wäre der Vortheil auf der Seite des Schwarzen, der aus dem dritten Zuge des Weißen entspringt.

Wenn der Schwarze bei dem sechsten Zuge

den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer genommen hätte: so hätt' ihn der Weiße ohne Anstand mit dem König wieder genommen, und sich zu seinem Vortheil durchgeschlagen.

Die vier und zwanzigste Parthie.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Schwarz. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

2.

W. Nimmt mit dem Bauer des Königs.

S. Nimmt wieder mit der Königin.

3.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt. (Veränderung 1.)

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Königs.

4.

W. Der Laufer der Königin deckt auf dem dritten Felde des Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern.

5.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

S. Nimmt mit der Königin den Bauer des Laufers der Königin.

Ein Fehlzug, wie die Folgen zeigen; er hätte die Königin zurück ziehen sollen.

6.

W. Nimmt die Königin mit der Königin.

S. Nimmt die Königin mit dem Laufer.

7.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld des Laufers.

S. Der angegriffne Laufer auf das vierte Feld des andern.

8.

W. Der Springer der Königin auf das fünfte Feld der Königin.

Sein Spiel steht in großem Vortheil.

Zwei Veränderungen in Italiänischer Manier.

3.

Weiß. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Schwarz. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

S. Der Bauer des Königs zwei Schritt, um ihn aufs fünfte Feld gegen den Springer zu rücken. Ein Fehlzug; er hätt' ihn nur einen Schritt ziehen sollen.

5.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Der angegriffne Laufer auf das vierte Feld des Thurms des Königs.

6.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer. (Veränderung 2.)

S. Nimmt den Springer wieder mit der Königin.

7.

W. Der König auf das Feld des Springers, und der Thurm auf das Feld des Königs; und sein Spiel ist so gut wie gewonnen.

Veränderung 2; in Rücksicht auf die Italiänische Freiheit.

6.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

S. Nimmt den Bauer des Springers des Königs mit der Königin.

7.

W. Der Thurm auf das Feld des Laufers.

S. Nimmt den Laufer mit dem Laufer. Wenn er damit auf das dritte Feld des Springers des Königs gegangen wäre, so hätte der Weiße den Laufer des Königs auf sein drittes Feld gespielt.

8.

W. Nimmt den Laufer mit der Königin.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

9.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Feld ihres Springers.

S. Der König am besten auf das Feld seines Laufers.

10.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers; und er hat ein beßres Spiel.

Die fünfundzwanzigste Parthie.

(Mit Philidorischer Eröffnung, in Italiänischer Manier.)

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers. (Veränderung 1.)

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers. (Veränderungen 2. 3. 4. 5.)

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

5.

S. Der Springer des Königs auf das fünfte Feld.

Ein Fehlzug; statt dessen sollte er mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers gehen.

W. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs und gibt Schach.

6.

S. Nimmt den Laufer mit dem König.

Wenn er ihn nicht nähme: so hätte der

Weiße kalabrisch rochiert, und ein vortreflich Spiel gehabt.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Laufers.

7.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Nimmt den Laufer mit der Königin.

8.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Bauer der Königin.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Laufers.

9.

S. Der Laufer der Königin deckt auf dem dritten Felde des Königs.

W. Nimmt den verdoppelten Bauer mit der Königin.

10.

S. Die Königin auf ihr viertes Feld.

W. Der König auf das Feld des Springers,

und der Thurm auf das Feld des Königs; und sein Spiel ist so gut wie gewonnen.

Erste Veränderung.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

Wenn er statt dessen den Bauer der Königin einen Schritt gezogen hätte: so würde der Weiße, statt des Laufers auf das vierte Feld des andern, besser den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt ziehen; denn wenn der Schwarze den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers zieht: so rückt der Weiße den Bauer der Königin zwei Schritt, und hat sein Spiel in der besten Stellung; und spielt er den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs: so kann der Weiße mit dem Laufer auf das vierte Feld des andern gehen, und den Angriff der Königin auf dem dritten des Springers drohen.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

4.

S. Nimmt den Springer mit dem Springer.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

5.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

Wenn er mit dem Laufer den Bauer der Königin genommen hätte: so würde der Weiße den Laufer wieder mit der Königin nehmen. Und hätte der Schwarze nun den Springer zurückgezogen, oder mit irgend einem Bauer vertheidigt: so würde er nicht gut gespielt haben.

W. Nimmt den Springer mit dem Bauer.

6.

S. Nimmt den Bauer wieder mit dem Laufer.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

7.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei

Schritt. Gewinnt mit Gewalt eine Figur. Wenn der Schwarze, statt den Laufer zurückzuziehen, mit dem Springer den Bauer des Königs nimmt: so kann der Weiße die Königin auf ihr fünftes Feld, oder das fünfte des Thurms des Königs spielen, und dem Bauer des Laufers drohen, und der Gewinn der Figur wird ihm nicht fehlen, der Schwarze mag ziehen, was er will.

Zweite Veränderung.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld. Fehlzug wie anfangs.

W. Der Laufer nimmt den Bauer des Laufers und gibt Schach.

6.

S. Wenn er mit dem König nähme: so gäbe der

der Weiße mit dem Springer des Königs Schach auf seinem fünften Felde. Also spielt er den König auf das Feld des Laufers.

W. Der König in die Ecke, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

7.

S. Nimmt mit dem Springer den Bauer des Laufers, und gibt Schach.

Wenn er mit dem Laufer genommen hätte: so wäre der Weiße mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Thurms zurückgegangen.

W. Nimmt den Springer mit dem Thurm.

8.

S. Nimmt den Thurm wieder mit dem Laufer.

W. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

9.

S. Der Springer der Königin auf das zweite Feld des Königs.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

Und spielt hernach die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

Dritte Veränderung.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der König auf das Feld des Springers, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der König in die Ecke, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

6.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Eben so.

7.

S. Nimmt den Bauer des Laufers mit dem Springer, und gibt Schach.

S. Nimmt den Springer mit dem Thurm.

8.

S. Nimmt ihn wieder mit dem Laufer.

W. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs; und sein Spiel steht in großem Vortheil. Der Schwarze muß den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt ziehen, und der Weiße nimmt den Bauer des Laufers mit dem Springer.

Vierte Veränderung.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

Der Weiße kann hier dieses sehr wohl thun, weil der Schwarze den Laufer der Königin nicht eröffnet hat, wie in den vorigen Spielen der Weiße.

5.

S. Der König auf das Feld des Springers, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

6.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

7.

S. Nimmt den Springer mit dem Bauer des Thurms.

Ein Fehlzug; weil er dem Feinde den Thurm eröffnen läßt. Er hätte den Bauer der Königin einen Schritt ziehen, und ihren Laufer eröffnen sollen.

W. Nimmt den Bauer mit dem Bauer.

8.

S. Der angegriffne Springer auf das zweite Feld seines Thurms.

W. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

9.

S. Der Thurm auf das Feld des Königs.

W. Die Königin nimmt den Bauer des Laufers des Königs und gibt Schach.

10.

S. Der König in die Ecke.

W. Der Thurm nimmt den Springer, und gibt Schach.

11.

S. Der König muß ihn nehmen.

W. Die Königin gibt Schachmatt auf dem fünften Felde des Thurms.

Die sechs und zwanzigste Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

Einige ziehen gleich hier die Königin auf

das fünfte Feld des Thurms. Nach Italiänischer Manier kann der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers darauf antworten. Nimmt der Schwarze mit der Königin den Bauer des Königs und gibt Schach: so deckt es der Weiße mit dem Laufer des Königs; und rochiert hernach mit dem Thurm auf das Feld des Königs, wo er dem Schwarzen genug zu schaffen machen kann, den Bauer zu erhalten.

W. Eben so.

3.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

4.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers. (Veränderung 1.)

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

6.

S. Nimmt den Bauer des Springers des Königs mit der Königin.

Ein Fehlzug: er hätte den Bauer der Königin einen Schritt ziehen, oder mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers gehen sollen.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers gegen die Königin.

7.

S. Die Königin auf das sechste Feld des Thurms des Königs. (Veränderung 2.)

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Laufers des Königs, und gibt Schach.

8.

S. Der König nimmt den Laufer.

W. Der Springer des Königs gibt Schach auf seinem fünften Felde, und gewinnt die Königin.

Erste Veränderung.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

6.

S. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer und gibt Schach.

Ein Fehlzug; er hätte ihn mit der Königin nehmen sollen. Der Weiße hätte sie wieder mit der Königin, und der Schwarze diese am besten mit dem Laufer genommen. Der Weiße würde dann den König auf sein zweites Feld

gespielt, und dann den Bauer des Thürms des Königs einen Schritt vorgerückt haben; und das Spiel wäre gleich gewesen.

W. Der König auf das Feld der Königin.

7.

S. Die angegriffne Königin auf das vierte Feld des Thurms des Königs.

Wäre sie anderswohin gegangen, so hätte der Weiße den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt gezogen.

W. Der Thurm auf das Feld des Laufers des Königs.

8.

S. Der angegriffne Laufer auf das vierte Feld des andern.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer; und das Spiel ist so gut wie gewonnen.

Zweite Veränderung des ersten Spiels.

7.

S. Die Königin auf das sechste Feld des Thurms des Königs.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt auf den Laufer.

8.

S. Er mag den Bauer nehmen, oder den Laufer zurückziehen, so verliert er die Königin; es bleibt ihm nichts übrig, um sie zu retten, als den Bauer der Königin einen Schritt zu ziehen, um ihr Platz zu machen.

Der Grieche ist abgereist. Er kam von Messina und Neapel hieher, und geht über Ancona nach Venedig. Er heißt Johannes Glykas.

Ich hab' ihm einen Brief an den Hauptmann mitgegeben, und hoffe, daß beide mit mir zufrieden seyn werden. — Gewisse Cha-

rakter braucht man nur zusammen zu bringen; das Uebrige kann man der Natur überlassen. —

Von Venedig will er über Salonich wieder nach Smyrna. Ich hab' ihm gesagt, daß der Hauptmann der beste Mann seyn würde, ihm das wichtigste von Venedig bekannt zu machen; — auch würd' er ihn, wenn er Lust dazu habe, in gute Gesellschaft bringen, wo er mit jungen schönen, geistreichen Frauenzimmern sich unterhalten, und zuweilen eine Parthie Schach spielen könnte.

Der siebente Brief.

Rom, im Februar 1782.

Ich verwundre mich über mich selbst, daß ich Ihnen so viel über das Schachspiel geschrieben habe; mehr aber verwundre ich mich über Sie, daß Sie nicht genug daran haben, und noch mehr verlangen. Wo die gute Gesellschaft ein Spiel liebt, da wird man leicht verführt, es sich bis zum höchsten Grade der Vollkommenheit eigen machen zu wollen; und dieß ist gerade der Fall mit dem Schachspiel in Italien; die Kartenspiele sind hier für die feinen Köpfe viel zu plump, und haben für sie keinen Reiz. Um die Stärke, Schnelligkeit und Gewandtheit des Körpers zu zeigen, und auch dessen Schönheit und das richtige Auge, lieben die Italiäner das Ballonspiel, Billard und das Fechten. Der große Haufe übt seinen Verstand statt im Schach-

spiel in dem a la Mora. Gewiß läßt sich aus den Lieblingsspielen einer Nazion im Allgemeinen schon urtheilen, was sie für Fähigkeiten besitzt, und der Staatsmann braucht nur die Gegenstände herbei zu führen, sie für das Wohl der Gesellschaft zu beschäftigen; es paßt dann vortrefflich auf ihn, was Leibnitz sagt: les hommes n'ont jamais montré plus d'esprit, que lorsqu' ils ont badiné.

Rom ist für das Schachspiel die hohe Schule, und man findet hier dafür bei jedem Stande Gesellschaften. Man kann sich da nach seinem Grade von Stärke Personen auswählen, oft abwechseln, und um einen Preis für den Sieger, oder zum bloßen Zeitvertreib spielen; doch thun die Virtuosen das letztre selten; nur aus besondrer Gefälligkeit, oder unter sich. —

Die gewöhnlichen entschieden gewissen Matts, deren nur wenig sind, kennen Sie schon; und wenn Sie eins oder das andre von den schwer-

sten vergessen haben: so finden Sie es in der neuen Ausgabe von Philidors Werke. Ich könnte Ihnen manche Veränderungen und besondre Fälle darüber mittheilen; aber sie sind mir zu lang, und folglich für Sie und für mich zu langweilig.

Dafür will ich Ihnen einen interessanten Brief von unserm Ungenannten und noch einige sinnreiche Spielendigungen pour la bonne bouche übersenden, und damit unsre Schachcorrespondenz beschließen.

Wenn ich wieder nach Deutschland komme, werden Sie mich mit den Waffen bekämpfen, die ich Ihnen in die Hand gegeben habe. Anastasia braucht jetzt die gleichen gegen den Griechen zu Venedig. Dieser ist noch nicht fort, und wird sich auch nicht eher einschiffen, als bis er sie und ihre Mutter mit sich nehmen darf. Der Hauptmann schreibt mir Wunderdinge über sie und den Griechen; doch keine Wunderdinge, sondern die allernatürlichsten,

wie ich voraus sah. Zwischen ihnen herrscht physische, geistige und unzertrennliche ewige Verwandtschaft. Anastasia hat jedoch darin ein Meisterstück von Kunst abgelegt, daß sie Zug für Zug ihre Leidenschaft für ihr künftiges Leben beherrschte.

Mit allen andern, selbst ihren Freundinnen, spielt sie nun nicht anders Schach als um Geld, oder sonst einen Preis, so stark ist sie geworden; Vielen gibt sie vor; nur mit dem Griechen spielt sie umsonst, und bemerkt jeden feinen Zug von ihm. Der Hauptmann schreibt:

„Das Spiel mit ihrem Giovanni ist die lebhafteste, sinnreichste und witzigste Unterhaltung. Bald treibt sie ihn so in die Enge, und alles steht so gespannt, daß es bei dem geringsten Ruck zusammen zu stürzen scheint; und dann nimmt sie wie zerstreut mit der unrechten Figur, oder läuft launenhaft mit der Königin, oder dem Thurm, einem Springer, Laufer nach, und macht ihm wieder Luft;

bald führt sie ihn muthwillig zu ihrem König in die Ecke, daß er das Matt finden müßte, wenn er blind wäre; und treibt ihn schlau doch wieder von dannen, oder wenn er schüchtern zaudert, so nimmt sie ihn bei dem Fittich, zeigts ihm, und schlüpft dann doch wieder durch. Kurz, es ist die größte Ergötzlichkeit für einen, der das Spiel versteht, zuzusehen."

„Sie läßt ihm jeden Tag einen neuen Reiz wie von ohngefehr an sich gewahr werden, sowohl von ihrer körperlichen Schönheit, als ihrem Geist und Herzen."

„Sie hat sich sogar die richtigsten Kenntnisse von den Venezianischen Fabrikwaaren, die er in seinem Handel braucht, binnen kurzem erworben; versieht ihr Hauswesen mit der genauesten Pünktlichkeit, und ist so reinlich und kunstlos dabei angethan, als ob sie gar nicht auf Erden wohne, wie ein Engel."

„Sie unterhält ihn über die Musik in ihrer Stadt, über das Schauspiel, über die Mahlerei

lerei auf das geschmackvollste, und bringt ihm unvermerkt die schönsten Kenntnisse bei; besucht in Gesellschaft der Mutter auf sein zärtliches Bitten mit ihm Opern und Bälle und Masqueraden, und vermeidet, was nur im geringsten Grade unschicklich wäre."

„So hat sie ihn nach und nach mit lauter Liebesbanden umflochten. Die andern Schönheiten, auf die seine anziehende Gestalt, und sein edles Wesen auch gewaltig wirkt, machen auf ihn nur kalten Eindruck, und keine sengt und brennt."

Kurz, er meldet mir in seinem letztern Briefe: es sey so gut als gewiß, daß wir in Jonien die schönsten Gärten und Lauben der Gastfreundschaft bei ihnen finden würden, wenn wir nach unsrer Verabredung eine Reise dorthin machten.

Sie erwarten nur noch die Einwilligung des alten Glykas.

Wenn man sich lange vorher kennt, das

gibt gewöhnlich schaale Ehen. Die schönsten und lebhaftesten Mädchen bei uns können nur im höchsten Grad einen Fremden bezaubern, dem sie noch nicht alltäglich geworden sind. Die Orientalen haben Recht, daß sie ihre Töchter verwahren und verschließen, damit sie die Jünglinge nicht sehen, wie einen köstlichen Wein, der an der Luft den Geist verliert. Bei unsern Sitten gewinnt das Publikum, aber nicht das Individuum, in mancher Rücksicht.

Gute Eroberungen müssen alle bald gemacht werden; lange Belagerungen taugen nichts, und kosten zu viel bei Städten und Menschen. Ein guter Kopf benutzt also gleich den Anfang einer interessanten Bekanntschaft.

Nun den Brief unsers Ungenannten über das Schachspiel im Allgemeinen.

Theurer Freund,

Ich finde den Auftrag, den Sie mir geben, Ihnen die Regeln unsers Spiels auseinander

zu setzen, wahrhaftig über meine Kräfte. Ich habe mich um die Theorie nicht viel bekümmert, weil ich den Kampf auf dem Schachbrete selbst für nützlicher hielt. Auch ist unter so viel berühmten Schriftstellern nicht Einer, der mir auf diesem Wege Licht darreiche. Jedoch kann ich nicht unterlassen, Ihnen in Ihren Untersuchungen beizustehen, so gut mir möglich ist; überzeugt, daß, wenn die Arbeit Ihren Beifall nicht verdient, Sie ihn wenigstens dem guten Willen, Ihnen zu gehorchen, nicht versagen werden.

Ich denke aber, daß Sie nicht gewisse Gaukeleien wollen, die denen gleichen, die der Bischoff Hieronymus Vida, übrigens sehr angenehm an seinem verschlagenen Merkurius schildert, der mit Fleiß einen Bauer zum Raub aussetzt, und sogleich sich stellt, als ob es ihm bitterlich Leid thue, wie wenn er sich verzogen hätte, um den jungen Apollo zu körnen, das griechische Geschenk anzunehmen.

Saepe ille ex longo meditatus fata superbae
Reginae, Peditem perdendum cominus offert,
Dissimulatque dolos, mox poenitet, et trahit alto
Improbus, errorem fingens, suspiria corde.

Und bei einer andern Gelegenheit, da derselbe Mercurius sieht, daß ihm ein Schachmatt bevorsteht, und befürchtet, sein Feind möcht' es entdecken, anfängt, ihn auf verschiedne Weise zu necken, davon abzuwenden, des langsamen Begriffs zu beschuldigen.

Sensit Atlantiades tacitus, dubioque fremebant
Corda metu: accelerare hostem jubet improbus, ictum
Ne videat, verbisque rapit per inania mentem:

Nec pudor est? quae tanta animis ignavia? sic nos
Increpitas semper cunctantes impiger ipse?
Scilicet expectas, quod nox certamina tollat?

Diese und dergleichen andre Mittel machen die Stärke eines Spielers nicht aus, und ob sie gleich erlaubt sind, so lasse ich doch unentschieden, ob sie auch löblich sind. Ich werde mich also befleißigen, Ihnen nur die Hauptregeln auseinander zu setzen, die aus der innern Erforderniß des Spiels genommen sind, und dieß auf eine Weise, wie es sich für einen Brief schickt, und in keiner gelehrten Abhandlung.

Regeln bei dem Schachspiel.

I.

Ein Spiel ohne gute Eröffnung, heißt auf einen schlechten Grund bauen, es wird kein Gebäude daraus, sondern ein Ruin.

Kein Stück darf

1. Dem andern ohne wichtige Ursache hinderlich seyn, damit jedes bereit sey zu dienen, wo man es braucht.

2. Jedes muß so gestellt werden, daß es der Gegner nicht ohne Nachtheil, oder Zeitverlust angreiffen könne.

3. Die Entwickelung selbst muß auf dem kürzesten Wege geschehen; das ist: man muß in wenig Zügen die mehrsten Stücke in Handlung setzen. Den Thurm, der mehr Stärke hat, als Gewandtheit, darf man anfangs nicht ins Treffen bringen, wo er von den Laufern, Springern und Bauern leicht genommen, oder eingeschlossen werden könnte.

Um die besten Eröffnungen kennen zu lernen, muß man die guten Werke über das Schachspiel studieren; da wird man finden, wie der eine Spieler sich Mühe gibt, den Vortheil des ersten Zugs zu behalten, indem er den Feind bald angreift, bald ihm droht, um aus seinen Gegenzügen Vortheil zu schöpfen, wenn er von

den rechten abweicht; und wie der andre sich davon losmachen will, indem er das feindliche Stück umzutauschen sucht, von dem der Angriff hauptsächlich kommt, oder indem er einen Gegenzug macht, der zugleich angreift und vertheidigt, so daß der Vortheil verschwindet.

Das gefährlichste Stück zu bewahren, pflegt bei den ersten Zügen der Bauer des Laufers des Königs zu seyn; die Anfänger verlieren viele Spiele, indem sie ihn übel fortrücken, oder schlecht vertheidigen. In unsrer Abhandlung von der Vertheidigung werden die Klippen gezeigt, wo man anstoßen kann, und wie man sie vermeide. (Das Spiel der Jüdin und mit dem Genfer zu Livorno stellt das Ganze der Lage deutlich dar.)

II.

Man muß den König in die sicherste Stellung bringen, welches man Rochieren nennt. Hierüber sind zwei Bemerkungen zu machen.

1. Es ist besser, dieß aus freyer Wahl zu

thun, als aus Nothwendigkeit der Vertheidigung. Deswegen ist es nie ein Fehler, bald zu rochieren, weil man den König vor den ersten Neckereien sichert, die bloß den Zweck haben, ihn von seiner ersten Stelle zu bewegen.

2. Es ist besser, auf die Seite des Königs zu rochieren; weil die Erfahrung lehrt, daß auf der Seite der Königin die feindlichen Stücke kühner fortschreiten, und die eignen weniger zur Hülfe taugen. In der That zeigen die Werke über das Schachspiel selten Fälle, wo sie den König auf die Seite der Königin bringen.

Welches die beste Stelle für den König und den Thurm sey, kann man nicht bestimmen; es kommt auf die Lage des Spiels von beiden Seiten an, und was man für Plane hat.

Wenn ich den ersten Zug habe, so pfleg ich oft bey den ordentlichen Spielen mit dem König auf das Feld seines Thurms, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers zu rochieren,

weil es mir die beste Art scheint, mich gleich des Thurms zu bedienen, indem ich den Bauer des Laufers zwei Schritt vorziehe. Und von dieser Art bringt mich die verschiedne Gewohnheit des Calabrese, Philidors, und andrer nicht ab, weil sie es nicht aus eigner Wahl thun, sondern nach dem Gesetz dieser Länder. (Welches offenbar blos willkührlich ist, schlechterdings in Nichts seinen Grund hat, und die Freiheit und Schönheit des Spiels verdirbt. Alle vernünftigen Schachspieler sollten sich also davon losmachen.)

Noch weniger gefällt mir der Gebrauch derjenigen, die das Seitenspiel (il Fianchetto) machen, indem sie den Bauer des Springers des Königs einen Schritt ziehen, hernach den Laufer auf dessen Stelle, dann den Springer hervorrücken, und rochieren; weil der Laufer da sehr schlecht steht, und es ein verworren Spiel gibt, das zum Angriff nichts taugt.

Es ist nicht nöthig, in allen Spielen zu

rochieren. Wenn im Anfang schon Verwechslungen vorgefallen sind, besonders der Königinnen, so ist es nicht selten gut, den König selbst auf dem Kampfplatz zu haben, um zuerst ein Feld zu behaupten, oder ihn dem feindlichen König gegenüber zu stellen, oder seine Bauern zu begleiten, oder ihn in die feindlichen einzuflechten, oder wegen andrer ähnlichen Fälle, die man besser durch den Gebrauch als Regeln lernt.

III.

Sobald man rochiert hat, muß man behutsam seyn, einen von den beiden Bauern des Thurms oder des Springers zu bewegen, die den König decken oder decken sollen; man muß sie, so lange man kann, auf ihrer Stelle lassen, und sich die Freiheit ersparen, den einen oder den andern bei einem mächtigen Angriff vorzurücken.

Diese Regel ist so alt, als Damian und Lopez, die sie uns zuerst hinterlassen haben;

und einige von unsern Spielern haben sie noch nicht erlernt. Fast immer rücken sie bei den ersten Zügen den Bauer des Thurms einen Schritt, um gewisse Figuren aufzuhalten, oder dem König eine Ausflucht zuzubereiten; aber sie überlegen nicht, daß sie unterdessen einen Zug verlieren zur bessern Eröffnung ihres Spiels, und dem König selbst einen unsichern Schlupfwinkel machen, weil der Feind seine sichersten Plane gerade auf diesen Bauer gründen kann. Es ist nicht zu leugnen, daß man zuweilen von dieser Regel abgehen könne; aber die Ausnahmen von einer Regel setzen sie eben fest.

IV.

Ueber die Bauern sind im Allgemeinen drei wichtige Bemerkungen zu machen, die ihr Vorrücken, ihre Vereinigung, und ihre besondern Eigenschaften betreffen.

1. Wer den ersten Zug hat, wird machen, daß kein feindlicher Bauer auf dem fünften

Felde festen Fuß faßt, wenn er nicht gleichen oder größern Vortheil erhält; denn die Bauern, die die Mitte des Schachbrets überschreiten, unterdrücken fast immer das gegenseitige Spiel, besonders die Bauern des Königs und der Königin, die die stärksten sind. Wer den ersten Zug nicht hat, kann zuweilen gezwungen werden, ein solches Vorrücken von irgend einem Bauer zu ertragen, gegen welchen hernach er sich nicht mehr vertheidigen kann. Deswegen werd' ich diejenigen niemals loben, welche bei ihrem ersten Zuge den Bauer des Königs, oder der Königin, oder irgend einen andern nur einen Schritt ziehen; weil sie keinen Vortheil davon haben, ihre Stücke einsperren, und den Feinden eine bessere Eröffnung gestatten.

Doch schlägt es nicht immer wohl aus, wenn man seine Bauern weit vorrückt, weil die Folge davon ist, daß man sie hernach nicht unterstützen kann. Oft sind zwei vereinigte Bauern auf ihren vierten Feldern mehr werth,

als auf ihren sechsten, weil sie von der Masse zu entfernt sind, und wie verlorne Posten da stehen. Alles hängt übrigens von der Verfassung des Spiels ab, und von der Zahl und Beschaffenheit der Stücke, die im Treffen sich befinden.

2. Die Bauern werden vereinigt, um sich einander im Vorrücken zu helfen, ohne Figuren zu ihrer Vertheidigung zu brauchen, deren ordentliche Bestimmung ist, edlere Zwecke zu erreichen; deswegen ist regelmäßig, das Verdoppeln der Bauern auf einer Reihe zu tadeln, indem es eben ihre gepriesene Verbindung bricht. Der durch seine Verdoppelung am mehrsten Nachtheil bringt, ist der Bauer des Springers, der immer den des Thurms ohne Verbindung läßt, und oft noch den des Laufers, außer der Gefahr, die für den König entstehen kann, wenn er auf dieser Seite sich befindet. Es ist so nothwendig, seine Bauern wohl geordnet zu erhalten, daß ein einziger, den man ohne Ersatz auch in den ersten Zügen verliert, gar

wohl das ganze Spiel verloren machen kann, wie ich verschiedne ungläubige Spieler auf dem Schachbret überzeugt habe.

3. Was die verschiednen Eigenschaften betrift, die die Bauern von dem Feld annehmen, wo sie sich befinden, oder von den Figuren, mit denen sie verbunden sind, oder gegen welche sie streiten: so muß man davon genau unterrichtet seyn, um sie auszutauschen, oder zu bewahren, oder nicht zu bewegen, oder fort zu rücken. Den besten Unterricht hierüber geben die Erfahrung und praktische Werke. Es gehörig zu zeigen, erfordert eine eigne Abhandlung, und gehört also nicht hieher.

V.

Den Tausch zwischen Stücken von verschiednen Eigenschaften gleich zu machen, darüber geben die praktischen Werke Unterricht; so gut man sie hat abwiegen können, ist auch beigebracht worden. Vorzüglich bei drei Gelegenheiten muß man suchen umzutauschen.

1. Bei Stücken, die bei dem Feinde am wirksamsten sind, entweder nach der Verfassung des Spiels, oder der besondern Geschicklichkeit desselben, sie zu gebrauchen, wie man bei dem Laufer und Springer bemerkt.

2. Wenn man reicher an Macht ist. Die dieß tadeln, haben mehr Leidenschaft, als Vernunft.

3. Wenn man eine schlechtere Stellung hat, als wenn der König ausgesetzt ist, die Stücke nicht fort können, das eigne Feld unter feindlichem Angrif.

Bei den ordentlichen Spielen, und andern von gleicher Natur ist der Laufer des Königs auf dem vierten Feld des andern die tapferste Figur, besonders bei dem, der den ersten Zug hat. Es wird also eine rühmliche Vorsicht seyn, wenn man ihn gegen den Springer, oder den Laufer der Königin umtauscht, wenn man es ohne Unordnung des eignen Spiels kann.

Zuweilen bietet der Feind einen Tausch an,

der weder schädlich noch vortheilhaft ist, wie einer zu thun pflegt, der sich selbst weniger Wissenschaft zutraut, und den Kampf kurz will, weil er nicht fest im Sattel sitzt. Darüber ist zu bemerken, daß man für eine besondre Figur nicht zu sehr eingenommen seyn soll, wie es einige für die Könige sind; denn wenn man sie aus dem Tausch wegbringt, verliert man mehrere Zeit, und zieht sich den Angrif auf den Hals. Also wenn man von dem Rückzug nicht einen fast gewissen Vortheil hofft, so muß man die Partheilichkeit von sich abhalten. Nur muß man betrachten, ob es besser ist zu nehmen, oder nehmen zu lassen: denn zuweilen ist es besser, der Erste zu seyn, um hernach bei dem Wiedernehmen des Feindes den Zug zu haben; und zuweilen ist es besser der Letzte zu seyn, um ein unthätiges Stück herauszubringen, eine Reihe zu eröffnen, einen verdoppelten Bauer los zu machen, oder einen andern ähnlichen Vortheil zu erhalten.

Wenn

Wenn man mit mehrern Stücken eins des Gegners nehmen kann, so ist es nicht immer besser, es mit dem geringern zu nehmen, welches oft auf seine Stelle hernach mehr wirkt, als ein größres; so wie es nicht immer besser ist, mit dem Stücke zu nehmen, das Schach gibt, sondern man muß oft mit dem nehmen, das hernach ein geöffnetes Schach droht; denn es ist eine Hauptregel bei dem Tausche, daß man ihn nicht wegen des gegenwärtigen Vortheils macht, sondern wegen der Stellung die daraus entsteht.

VI.

Ein schöner Vortheil ists, angreifen, und den Bewegungen seines Feindes Gesetz und Maaß vorschreiben zu können. Einigemal gibt uns der Feind dieses Loos selbst, wenn er uns einen sichern Zug gegen sich läßt; andremale erhalten wir es bloß dadurch, daß wir ihn zu einiger Beute locken, irgend einen Vorschritt, irgend ein Schach zu geben, wobei er stecken

bleibt; aber von dergleichen Erwartungen zu leben, ist nicht immer bei allen Spielen löblich, noch bei allen Spielern: man muß sich mehrentheils den Vortheil des Angriffs mit mehr Geschicklichkeit und Betriebsamkeit erwerben.

Um ihn zu erhalten, muß man sich einen Zweck vorstellen, der nach der Verbindung des Spiels, und auch nach der bekannten größern oder geringern Feinheit des Gegners wahrscheinlich erreichbar, und immer, wo möglich auf den König gerichtet ist. Der Angriff gegen denselben muß als der interessanteste allen vorgezogen werden. In der Idee dieses Zweckes muß der letzte Zug enthalten seyn, der bestimmt ist, ihn zu erreichen; von diesem geht man rückwärts, auf die vorhergehenden Züge, die dazu führen. Diese pflegen viele Hindernisse in den Vertheidigungen anzutreffen, die der Feind machen kann. Dieß muß man also mit aller

Genauigkeit vorher sehen, um seine Kräfte dagegen zu ordnen, und die gegenseitigen so zu leiten, daß die Vertheidigungen wegfallen, oder dem Feinde selbst schädlich werden. Solche Vorbereitungszüge erfordern die feinste Geschmeidigkeit, um seinen Zweck verborgen zu halten, den man zuweilen erlangt, wenn sie auf ein andres offenbareres Ziel hindeuten, das den Gegner dahin ruft, und auf jenen aufmerksam macht. Diese Fertigkeit kann nicht in Regeln gebracht werden, sondern erfordert ein seltnes Genie, das durch Uebung gebildet worden ist.

Der Spieler kann sich vier Arten von Angriff vorstellen, wodurch er Sieger, wenigstens überlegen wird: den einfachen; den verdoppelten; den getheilten; und den entdeckten.

I. Den einfachen nennen wir, wenn man ein feindliches Stück umgeht, um es hernach mit einem von den unsrigen anzugreifen, wo-

durch es eingeschlossen und genommen wird. Deswegen dürfen nicht alle Angriffe gegen die feindlichen Stücke sogleich vollzogen werden, noch jedes Schach gegen den König ohne die gehörige Vorbereitung.

2. Der verdoppelte Angriff besteht darin, wenn man mehrere Stücke so stellt, daß sie auf einen Punkt wirken, wo der Feind keine gleiche Vertheidigung finden kann; dieses thut man oft gegen die Stücke, die den König decken.

3. Den getheilten Angriff verstehen wir unter demjenigen, wenn man ein Stück auf einen Ort stellt, wo es auf mehreren Seiten angreift, so daß der Feind mit einem Zuge nicht überall zu Hülfe kommen kann.

4. Der entdeckte Angriff ist derjenige, den ein Stück macht, wenn ihm nur der Weg eröffnet wird. Und dieser pflegt der wirksamste zu seyn, wenn man ihn wohl behandelt; denn in einem Zuge wirkt man so viel mit dem

bewegten Stücke, als mit den andern, die eröffnet werden.

Das mehrste besteht darin, wenn man die Thätigkeit der eignen Kräfte und der des Feindes wohl abwägt, um die Art von Angriff zu wählen, die sich für die Natur des Spiels schickt, um ihn vorzubereiten, und auf dem versteckteſten und kürzesten Wege auszuführen. Einige verlieben sich in einen Angriff, der ganz eingebildet ist, und den tausend Umstände zu nichte machen, indem sie wollen, daß das Spiel sich nach ihnen richte, und sie nicht nach dem Spiele. Andre haben einen vortrefflichen Angriff, aber sie fehlen in der Zeit, wann er ausbrechen soll, indem sie ihn einen Zug zu früh beschleunigen, oder einen Zug zu spät verzögern, so daß sie wie die Fischer sind, denen die Beute entwischt, wenn sie den Hamen ziehen. Noch andre führen einen Angriff sehr gut, aber wenn sie beizeiten ihre Nachstellungen entdeckt sehen, so bleiben sie unthä-

tig zurück, statt daß sie mit der feindlichen Klugheit wetteifern, ihren Fleiß verdoppeln, und der ausgeführten Züge sich bedienen sollten, glücklichere Unternehmungen zu versuchen. Aber wer will alle Einfälle dessen, der angreift, aufschreiben! Das ganze Gewebe von Listen, den Feind zu verführen, daß er strauchle, sich zurückzuziehen, um zu locken; aufzuopfern, um zu gewinnen; auf der einen Seite zu drohen, um auf der andern zu treffen.

Es ist kein beßrer Rath, als die praktischen Schriftsteller genau und gründlich durchzustudieren; dadurch weckt man die Lebhaftigkeit der Einbildungskraft, die nach dem gelehrten Huarte in seiner Prüfung der Köpfe vor allem andern zu diesem Spiel erfordert wird, und hauptsächlich, um die Uebergewalt im Angriff zu erlangen.

VII.

Die Vertheidigung kann in zweierlei Ansichten nothwendig seyn: wegen eines wirklichen

Angriffs, und wegen eines zu befürchtenden.

Wenn ein Stück, das nicht genug vertheidigt ist, in wirklichem Angriff steht, so können sich sechs Rettungen finden.

1. Die Wegnahme des angreifenden Stücks.

2. Dessen Verbindung zur Bedeckung des Königs.

3. Die Wegnahme, oder der Angriff eines feindlichen Stücks, das wenigstens dem angegriffnen gleich ist; wenn uns der Gegner im Nehmen nicht Schach gibt.

4. Die Beschützung des angegriffnen Stücks, die man durch das am wenigsten wirksame bewerkstelligt.

5. Die Bedeckung des angegriffnen Stücks mit einem, das wo möglich das angreifende zugleich wieder angreift.

6. Die Wegrückung des angegriffnen Stücks, wo man zugleich eine andre Absicht zu erreichen

sucht, so daß es keine Flucht, sondern ein Rückzug scheint.

Welche von diesen Rettungen für die beste zu halten sey, wo mehr als eine anwendbar ist, hängt von der Folge der Züge ab, die für den einen und den andern Theil in Bereitschaft sind. Zuweilen ist auch der Fall, daß man keine brauchen darf, sondern das Uebel lieber ertragen, als das Mittel versuchen muß, oder lieber einer zweiten Gefahr entgegen gehen, die so oft vor der ersten sichert. Ich füge hinzu, daß der König, ob er gleich die interessanteste Figur des Spiels ist, doch in dem wirklichen Angriff, welches das Schach ist, nur drei Rettungen haben kann, nehmlich die erste und die zwei letzten. Deswegen muß man die äusserste Sorge für ihn tragen, auf den besten Widerstand bedacht seyn, und sich hauptsächlich vor dem doppelten Schach in Acht nehmen, so wie vor denen, die keine Bedeckung gestatten, die gewöhnlich die schädlichsten sind.

Was den zu befürchtenden Angriff betrifft, wenn man eine hinterlistige Zubereitung in dem andern Spiele gewahr wird; so muß man die viererlei Arten von Angriff immer gegenwärtig haben, sie mit der größten Vorsicht in ihrem Anfang zu entdecken suchen, und den Folgen zuvor kommen. Oft hilft, wenn man mit Macht herbei eilt, wohin die Drohungen des Feindes abzwecken; zuweilen ist es besser, ihn zu jedem möglichen Tausch auffordern, ehe der Kampf sich entzündet; und zuweilen ist es zuträglicher, dem Angriff seinen Lauf lassen, für dessen Ausgang man eine Gegenmine bereit hält, die den Sturm auf den Angreifer zurückwirft.

Eine der wichtigsten Bemerkungen ist, daß man gewisse äußerst kleine Nachtheile vermeide, die in diesem Spiele zur Natur haben, daß sie nach und nach wie ein Flämmchen zunehmen, woraus sich eine Feuersbrunst bildet. Gewisse Figuren eingeschlossen zu haben, eine andre

zur Bedeckung zu lassen, das Rochieren einzubüßen, einen eignen Bauer verdoppelt, einen feindlichen auf dem sechsten Felde zu haben, die Linie des Thurms offen, wo der König steht, dieß sind die wahren Ursachen, wodurch so oft die Spiele verloren werden; obgleich der Gegner bei so kleinen Vortheilen die Züge noch nicht findet, die ihn zum Sieg leiten, so bedient er sich doch ihrer als Stufen, braucht seine kühnsten Stücke gegen die schwächsten, tauscht und tauscht, bis er auf dem sichersten Wege zum Triumph gelangt.

VIII.

Aber was soll man thun, wenn die Verfassung des Spiels keine Idee darbietet, anzugreifen, und keine Nothwendigkeit mit sich bringt, sich zu vertheidigen.

Damian, der Portugiese, der erste von allen, die ihre Bemühungen über diesen ergötzlichen Krieg an den Tag gegeben haben,

hinterließ uns diese Erinnerung: keinen Zug vergebens zu thun; ob man gleich darunter verstehen kann, keinen Angriff zu machen, wo schon hinlängliche Gegenwehr ist, oder keine Vertheidigung, die offenbarlich nicht hinreicht, wie bei dem Gambit der Königin den genommenen Bauer zu behaupten; so paßt es doch noch auf gegenwärtige Frage, und schließt in sich, daß man außer den beiden Fällen des Angriffs und der Vertheidigung noch einen Zug thun solle, der auf irgend einen nützlichen Zweck gerichtet sey. In solchen Umständen kann man ein versperrtes Stück öffnen, ein entferntes zurückrufen, rochieren, seine Bauern besser ordnen, einen Austausch vornehmen, oder mit andern Zügen den feindlichen Anfällen zuvorkommen, oder auch sich zu irgend einem Angriff fertig machen; gerade wie ein Heerführer, obgleich Rastzeit ist, oder Waffenstillstand, immer wacht, vorbereitet, verstärkt, nie müssig bleibt, so daß bei dem Ueberfall

nichts unerwartetes vorkommt, nichts unglückschwangres ausbricht.

Mehreres von dem bisher Gesagten kann auch für das Ende der Spiele dienen, und was fehlt, kann gewißlich kein theoretischer Unterricht ergänzen. Welche Art von Vorschriften kann je die Idee von gewissen Lebhaftigkeiten erwecken, die wir in den praktischen Schriftstellern unter dem Titel Spielendigungen (Partiti) lesen? In diesen springt wahrhaftig die größte Feinheit von diesem Krieg hervor, und man beobachtet da die erstaunlichsten Verwandlungen. Da ist ein Spiel, das man ohne Tadel einer einbildischen Anmaßung nicht mehr fortsetzen zu dürfen scheint, das auf einmal sich durch ein immerwährendes Schach, oder Pat umändert. Da ist ein König, der in dem festesten Orte steht, der durch das muthige Opfer von mehrern Feinden auf einmal entblößt ist, und von wenigen, die noch vorrücken, umrungen, besiegt wird. Da lernt man die Meisterkunst, mehrere Drohun-

gen in einen Zug zu bringen, auf das fertigste und lebhafteste der angreifende Theil zu werden, jetzt sich muthig zu betragen, jetzt gewandt bei dem zweifelhaften Gefecht; man lernt die Einschränkungen der Regeln über den Gewinn, über das Pat, über die verschiednen Eigenschaften der Bauern, über die Gelegenheiten der Austauschungen; man gewinnt sogar Kenntnisse, die widersprechend scheinen: daß ein Spiel mit der Königin nicht kann gewonnen werden, aber wohl mit einem Thurm; daß man Pat machen könne mit einem Laufer, aber mit dem Thurm verliere u. s. w. Die größten Spieler haben uns solche Spielendigungen hinterlassen.

VIIII.

Noch sind einige Weisheitsregeln nicht zu vergessen, als: Jmmer seinen Feind schätzen, wenn er auch geringer an Verstand und Macht ist. Niemals eilfertig spielen. Seinen Tag kennen; da, wie Plutarch sagt, auch das Genie zu gewissen Zeiten gleichsam unter dem Rad der

Fortuna sich befindet. Ehe man einen Zug thut, einen bessern ausspähen. Den Feind in seinen gewöhnlichen Fehlern versuchen. Niemals unaufmerksam spielen. Amat victoria curam.

Aber wann hab' ich Ihnen Weisheitsregeln versprochen, wie diese? Hätt' ich nur den Gegenstand erschöpft, den ich mir vorgesetzt habe, Ihnen die Hauptregeln unsers Spiels anzuzeigen! Und da auch diese nicht hinlänglich sind, den guten Spieler zu machen, weil ein anders ist, die Regeln zu wissen, und ein anders, sie bei Gelegenheiten anzuwenden; so muß ich Sie zuletzt auf den Weg führen, den Alle gegangen sind: das genaue Studium der besten praktischen Werke; und die öftere Uebung mit Spielern von feiner, lebhafter Einbildungskraft. Dadurch werd' ich ohne Zweifel das Vergnügen haben, mit der Zeit, einen der ersten Spieler in Ihnen zu finden.

So eben erhalt' ich einen Brief aus Venedig, worin der Hauptmann mir meldet, daß der Seegen des alten Vaters des Griechen zu der Verbindung desselben mit der Anastasia glücklich angekommen ist; woran man nicht zweifelte, da ihn der würdige Alte über alles liebt und schätzt. Sie sind nun in vollkommnem Jubel; Anastasia und der Grieche preisen den Deutschen, als ihren guten Genius. Und in der That wüßt' ich auch für beide keine vortreflichere Verbindung. Da ist alle Freude für das menschliche Leben! O ihr Mädchen, überhaupt ihr jungen Leute, seyd niemals zu stolz, zu spröde, und macht euch gute Freunde, die hernach auf euer Glück bedacht sind!

Schachspiel=Endigungen,

zuweilen Schachspiel=Räthsel, meistens Kriegslisten und sinnreiche Vertheidigungen im Schachspiel.

Man kann nichts Wahrers darüber sagen, als was der Unbekannte in den Regeln über das Schachspiel gesagt hat; und er zeigt sich selbst in vielen folgenden Spielen, als einer der grössten praktischen Meister.

Die ältesten Lehrer des Schachspiels haben schon sehr sinnreiche hinterlassen. Philipp Stamma von Aleppo hat in den neuern Zeiten deren hundert herausgegeben, die sehr bekannt sind, und viel Beifall fanden. Sie sind seit der ersten Ausgabe in Paris 1737 öfters aufgelegt worden. Ihr Fehler ist, daß sie meistens zu gekünstelt sind, und im wirklichen Spiel äußerst wenig vorkommen, statt daß die folgenden durch ihre Natürlichkeit von selbst ihren Ursprung aus dem wirklichen Spiel zu erkennen geben,

geben, die außerordentlich feinen Züge vielleicht ausgenommen. Sie zeigen so recht den Triumph des Genies, mit lebhafter Einbildungskraft und einer guten Theorie ausgerüstet, und dessen Uebermacht über alle Begegniß, und empfehlen vorzüglich das Schachspiel für große Geister.

Das erste Spiel.

Wo ein einziger Zug entscheidet.

Von einem Lukkeser Patrizier.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Der Thurm; auf dem zweiten Feld des königlichen Springers.

Der zweite Thurm; auf dem Feld des Laufers der Königin.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem dritten Feld des Laufers seiner Königin.

Der Thurm; auf dem zweiten Feld des königlichen Springers.

Der Springer des Königs; auf seinem dritten Felde.

Der Laufer des Königs; auf dem vierten Feld des Laufers der Königin.

Bauern. Der vom Thurm des Königs. Des Springers der Königin. } einen Schritt vorgerückt.

Man sieht, daß der Schwarze dem Weißen an Stärke und Stellung überlegen ist; ein einziger Zug kann nur das Spiel unentschieden und pat machen.

Weiß, an dem der Zug ist, geht mit dem Thurm auf dem Felde des Laufers der Königin auf das Feld des Springers des Königs.

Das ist die Herkulskeule. Denn nimmt der Schwarze diesen Thurm mit dem Laufer: so nimmt der Weiße mit seinem andern Thurm den Springer; und nimmt der Schwarze den Thurm wieder, so ist das Spiel pat. Und nimmt er ihn nicht wieder, und zieht den König

aus dem Schach: so verliert er seinen Thurm, und der Weiße nimmt ihm den Bauer des Springers der Königin mit seinem, und das Spiel ist auch pat; weil er den gehörigen Laufer nicht hat, den übrigen Bauer zur Königin zu machen.

Wenn der Lukkeser die Parthie um tausend Louisd'or spielte: so war der Zug tausend Louisd'or werth.

2.

In zwei Zügen.

Von einem Offizier zu Turin.

Die Weißen.

Der König; auf dem fünften Feld seines Laufers.

Die Königin; auf dem dritten Feld ihres eignen Laufers.

Der Thurm; auf dem Feld des Laufers der feindlichen Königin.

Der Springer; auf dem fünften Feld des Königs.

Ein Bauer; auf dem dritten Feld des Laufers des Königs.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem vierten Felde der Königin.

Die Königin; auf dem siebenten Felde des Königs.

Thurm der Königin; auf seinem fünften Felde.

Bauer der Königin; einen Schritt vorgerückt.

Der Weiße hat den Zug.

Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem fünften Feld ihres Laufers.

Schwarz. Muß sie nothwendig mit dem Bauer nehmen.

Weiß. Gibt Schachmatt auf dem Feld der feindlichen Königin.

Man weiß, daß die Italiäner in allem der Schönheit und Grazie huldigen, besonders ihre Helden; man denke an ihre schönen und be-

rühmten Zeiten. Dieses Spiel ist vorzüglich dadurch merkwürdig; es werden mehrere von dieser Art folgen. Es ist so schön, wie ein altes griechisches Epigramm.

3.

In zwei Zügen.

Von Damian, einem Portugiesen, dem ältesten Schriftsteller in Europa, über das Schachspiel.

Die Weißen.

Der König; auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem vierten Feld des Thurms des Königs.

Der Springer des Königs; auf seinem fünften Felde.

Die Bauern des Thurms und des Springers des Königs } einen Schritt vorgerückt; des Laufers des Königs noch unbewegt.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem dritten Felde des Königs.

Der Thurm des Königs auf dem Feld dessen Springers.

Die Bauern des Thurms und des Springers des Königs } auf ihren Feldern.

Der Schwarze hat den Zug. Er bringt seine Königin aus dem Schach, und setzt sie auf das dritte Feld des Springers, oder das vierte des Laufers vom König.

Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms und gibt Schach.

Schwarz. Die Königin ist gezwungen, sie wieder zu nehmen.

Weiß. Der Springer gibt auf dem siebenten Feld des Laufers des Königs das sogenannte erstickte Matt.

Man hält den Portugiesen Damian für dessen Erfinder; aber wahrscheinlich haben es

die Araber, Perser, Indianer vor ihm auch gekannt. Wir wollen ihn also für den ersten Finder in Europa gelten lassen.

4.

In zwei Zügen.

Von Tavernarini, einem Edelmanne von Modena.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Der Laufer der Königin; auf dem dritten Felde des Königs.

Der Springer auf dem fünften Felde des Springers der Königin.

Bauern des Thurms und des Springers der Königin } noch nicht bewegt.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Felde der Königin.

Springer; auf dem Feld des Laufers des Königs.

Laufer der Königin; auf seinem eignen Felde.

Bauern { der Königin; auf seinem eignen Felde.
des Königs; einen Schritt vorgerückt.

Weiß. Schach des Laufers auf dem fünften Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Der König auf sein eigen Feld.

Weiß. Der Springer gibt auf dem sechsten Feld der Königin Schach und Matt.

5.

In zwei Zügen.

Von Alexander Salvio, einem Neapolitanischen Schriftsteller, über das Schachspiel.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Springers.

Der Thurm des Königs; auf dem siebenten Feld desselben Springers.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem sechsten Feld seines Thurms.

Der Thurm; auf dem Felde des Königs.

Bauern { Des Springers des Königs auf dem siebenten Felde.
Noch ein verdoppelter auf dem fünften Felde desselben. }

Weiß. Der Thurm gibt Schach auf seinem siebenten Felde.

Schwarz. Der König muß gezwungen auf das sechste Feld des Springers. Der weiße Thurm setzt sich nun immer dem schwarzen Thurm entgegen, und wenn dieser nimmt: so ist es nothwendig pat.

Eine ächte Italiänische Feinheit in dem Matt mit zwei Zügen, die sonst allzuleicht sind, und wenig Reiz haben.

Endigungen in drei Zügen.

Nr. 6.

Von Damian.

Die Weißen.

Ein Thurm auf dem fünften Felde des Laufers des Königs.

Ein andrer Thurm auf dem dritten Felde der Königin.

Ein Springer auf dem dritten Felde des Königs.

Ein andrer Springer auf dem fünften Felde des nehmlichen Königs.

Die Schwarzen.

Der König allein auf seinem fünften Felde.

1. Weiß. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers der Königin.

Schwarz. Der König auf das fünfte Feld der Königin.

2. Weiß. Der Springer, der auf dem fünften Felde des Königs steht, geht auf das sechste Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Geht mit dem König wieder auf sein fünftes Feld.

3. Der andere Thurm gibt Schachmatt auf dem vierten Felde des Laufers des Königs.

Man kann dieß als eine schöne kriegerische Schwenkung betrachten aus der glänzenden Zeit

des Portugiesischen Heldenalters, um den König gefangen, und ihm den Degen abzunehmen; wie die vornehmsten feindlichen Offiziere dem König Franz bei Pavia; man hatte zu den Zeiten Damians noch die tiefste Verehrung gegen die königliche Majestät, und liebte die Pracht bei feierlichen Auftritten. Der Geist der Zeit zeigt sich auch im Schachspiel.

7.

In drei Zügen.

Von Ludovico del Monte, Generalvicarius zu Modena.

Die Weißen.

König; auf dem Feld seines Laufers.

Thurm der Königin; auf seinem zweiten Felde.

Springer; auf dem fünften Feld des Königs.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld des Thurms des feindlichen Königs.

Laufer des Königs; auf seinem fünften Felde.

Bauer des Thurms des Königs, auf seinem sechsten Felde.

1. Weiß. Der Springer auf das vierte Feld des Königs.

Schwarz. Der Laufer, wohin er will; am besten bleibt er in seiner schrägen Reihe, also auf das dritte Feld der Königin.

2. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem zweiten Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Der Laufer muß ihn nehmen.

3. Weiß. Der Springer gibt auf dem zweiten Feld des Laufers des Königs Schachmatt.

8.

In drei Zügen.

Von einem Cassiner Mönch Adeodato Bellincini.

Die Weißen.

Der König; auf dem zweiten Feld des Thurms der Königin.

Die Königin; auf dem dritten Feld des Laufers des Königs.

Der Thurm; auf dem Feld des Springers der feindlichen Königin.

Der Springer; auf dem fünften Feld der Königin.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem fünften Felde des Thurms der Königin.

Die Königin; auf dem Feld des Laufers der weißen Königin.

Der Thurm; auf desselben fünften Felde.

Der Laufer der Königin; auf dem vierten Feld ihres Springers.

Der Bauer des Thurms der Königin; auf seinem dritten Felde.

1. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem dritten Feld ihres Springers.

Schwarz. Der König geht auf das vierte Feld des Thurms der Königin.

2. Weiß. Die Königin nimmt den Laufer und gibt Schach.

Schwarz. Nimmt sie mit dem Bauer.

3. Weiß. Der Thurm geht auf das Feld des Thurms der Königin, und gibt Schachmatt.

9.

In drei Zügen.

Von unserm Ungenannten und Unbekannten.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem vierten Feld des Königs.

Der Laufer des Königs; auf dem zweiten Feld des Springers des Königs.

Der Springer; auf dem Felde des Laufers des gegenseitigen Königs.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem sechsten Feld ihres eignen Laufers.

Der Springer; auf dem dritten Feld des Laufers des Königs.

Bauern.	Des Springers des Königs	noch nicht bewegt;
	Des Thurms des Königs	auf seinem dritten Felde.

1. Weiß. Die Königin giebt Schach auf dem siebenten Felde des Thurms des Königs.

Schwarz. Der Springer nimmt sie mit Gewalt.

2. Weiß. Schach mit dem Springer auf seinem sechsten Felde.

Schwarz. König auf das Feld des Springers.

3. Weiß. Der Laufer gibt Schachmatt auf dem fünften Felde der Königin.

Man kann hier wohl das Sprichwort anwenden: Aus der Klaue den Löwen! Jeder Zug ist klassisch.

Spiele in vier Zügen.

10.

Von Damian.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Laufers der gegenseitigen Königin.

Thurm; auf dem siebenten Feld des Laufers der Königin.

Andrer Thurm; auf dem vierten Feld des Königs.

Laufer des Königs; auf seinem dritten Felde.

Springer der Königin; auf seinem siebenten Felde.

Bauer eben dieses Springers; auf seinem sechsten Felde.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Die Königin; auf ihrem vierten Felde.

Der Thurm; auf dem sechsten Feld des Laufers der Königin.

Der Weiße, der den ersten Zug hat, gibt Schachmatt mit dem Bauer in vier unvermeidlichen Zügen.

1. Weiß. Der Thurm auf dem vierten Feld des Königs gibt Schach auf dem vierten Feld des Thurms der Königin.

Schwarz.

Schwarz. Die Königin deckt es auf dem vierten Feld ihres Thurms.

2. Weiß. Bringt den Springer auf das fünfte Feld des Laufers der Königin, und gibt Schach mit dem eröffneten Laufer.

Schwarz. Nimmt den Laufer mit dem Thurm.

3. Weiß. Der Thurm auf dem siebenten Felde des Laufers gibt Schach auf dem siebenten Felde des Thurms der Königin.

Schwarz. Die Königin nimmt ihn.

4. Weiß. Rückt den Bauer auf das siebente Feld, und gibt Schachmatt.

Es scheint, die alten Meister im Schachspiel haben sich in der Art von Spiel, mit einem bestimmten Bauer matt zu machen, vorzüglich geübt, um mit reichen und hohen Anfängern ohne Langeweile spielen zu können, und sich zu gleicher Zeit ein Ansehen zu geben.

Es kommt hier gar viel darauf an, welcher Bauer matt machen soll. Wenn es der des Königs oder der Königin ist: so muß man

eine Figur mehr haben als bei den andern. Man muß den König hinbringen können mit Gewalt, wohin man will.

II.

In vier Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

Ein Thurm; auf dem sechsten Feld des Springers der Königin.

Ein andrer Thurm; auf dem siebenten Feld des Laufers der Königin.

Der Springer; auf dem fünften Feld der Königin.

Der Laufer des Königs; auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

Die Schwarzen.

Der König allein; auf dem Feld des Thurms der Königin.

1. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Thurms der Königin.

2. Weiß. Der andre Thurm gibt Schach auf dem sechsten Feld des Thurms der Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Springers.

3. Weiß. Der Laufer gibt Schach auf dem sechsten Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Der König nimmt einen von beiden Thürmen.

4. Weiß. Der übrige Thurm gibt Schachmatt in der Ecke.

Ein Anfänger sieht wohl ein, daß der Weiße im ersten Zuge mit dem Laufer hätte Schachmatt geben können; aber die südlichen Völker sind so fein und lebhaft, daß sie mit etwas einfachen nicht zufrieden sind, es kömmt ihnen plump vor. So bot sich hier der Spieler an, in vier Zügen Schachmatt zu machen, und in jedem Schach zu geben. So wurde das Matt ausgeschmückt und verziert.

12.

In vier Zügen.

Von dem Neapolitanischen Schriftsteller über das Schachspiel, Alexander Salvio.

Die Weißen.

Der König; auf dem zweiten Feld seines Laufers.

Der Springer; auf dem Feld des Springers des gegenseitigen Königs.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem siebenten Feld seines Thurms.

Bauern:	dieses Thurms	auf dem sechsten Felde;
	des Springers	auf dem dritten Felde.
	des Königs	

1. Weiß. Der Springer auf das sechste Feld seines Laufers.

Schwarz. Der Bauer des Springers auf sein viertes Feld.

2. Weiß. Der Springer gibt Schach auf seinem vierten Felde.

Schwarz. Der König in die Ecke.

3. Weiß. Der König auf das Feld seines Laufers.

Schwarz. Der Bauer des Thurms muß auf sein siebentes Feld.

4. Weiß. Der Springer gibt auf dem zweiten Feld des Laufers des Königs Schachmatt.

13.

In vier Zügen.

Von Luigi Parenti, einem Theatiner Clericus regularis zu Modena.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Springers der Königin.

Königin; auf dem zweiten Feld des Laufers des Königs.

Thurm; auf dem dritten Feld des Königs.

Springer; auf dem sechsten Feld des Laufers des Königs.

Bauer des Springers der Königin noch nicht bewegt.

Die Schwarzen.

König; auf dem vierten Feld seines Springers.

Königin; auf dem dritten Feld ihres Springers.

Laufer des Königs; auf dem vierten Feld des andern.

Bauern: der zwei Thürme und des Laufers des Königs. } noch nicht bewegt.

Des Springers des Königs auf seinem dritten Felde.

1. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem fünften Feld des Königs.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Thurms.

2. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem vierten Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seines Springers.

3. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms, und gibt Schach.

Schwarz. Wenn der König auf das Feld des Laufers geht: so macht ihn die Königin oder der Thurm matt; und nimmt er den Springer: so macht ihn

4. Weiß. Die Königin auf dem Felde des Thurms des Königs matt.

14.

In vier Zügen.

Von unserm Ungenannten.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem vierten Feld ihres Laufers.

Der Thurm der Königin; auf seinem vierten Felde.

Der Springer; auf dem fünften Feld der Königin.

Bauern: des Thurms und } auf ihren
des Springers des K. } Feldern.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Springers.

Königin; auf ihrem eignen Felde.

Thurm des K.; auf dem Feld seines Laufers.

Laufer der Königin; auf dem dritten Feld des Springers des Königs.

Bauern: des Thurms und } nicht
des Springers des K } bewegt.
des Laufers des Königs einen Schritt vorgerückt.

1. Weiß. Der Springer auf das siebente Feld des Königs; gibt doppelt Schach.

Schwarz. Der König in die Ecke.

2. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem Feld des feindlichen Springers.

Schwarz. Nimmt die Königin mit dem Thurm.

3. Weiß. Schach mit dem Springer, der den Laufer nimmt.

Schwarz. Muß den Springer mit dem Bauer des Thurms nehmen.

4. Weiß. Der Thurm gibt auf dem vierten Feld des andern Schachmatt.

15.

In vier Zügen.

Von dem nehmlichen großen Meister.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Springers der Königin.

Thurm; auf dem Feld des Königs.

Andrer Thurm; auf dem zweiten Feld des Königs.

Springer; auf dem fünften Feld des Königs.

Bauern: Des Springers der Königin auf seinem Felde.
Des Laufers des Königs auf seinem sechsten.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Springers.

Die Königin; auf dem sechsten Feld ihres Springers.

Thurm; auf dem zweiten Feld des Laufers der Königin.

Bauern: Des Laufers des Königs auf seinem Felde.
Des Laufers der Königin auf seinem sechsten.

1. Weiß. Schach mit dem Thurm auf dem Feld des Springers des K.

Schwarz. Wenn er auf das Feld des Thurms geht: so ist er im folgenden Zuge matt, also geht er besser auf das Feld seines Laufers.

2. Weiß. Schach mit dem Springer auf dem siebenten Feld der Königin.

Schwarz. Nimmt den Springer mit dem Thurm.

3. Weiß. Schach mit dem Thurm auf dem Feld des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Muß ihn mit dem König nehmen.

4. Weiß. Gibt das Schachmatt mit dem

andern Thurm auf dem Feld des gegenseitigen Springers des Königs.

16.

In vier Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

Der König; auf dem Felde des Springers der Königin.

Der Thurm des Königs; auf seinem eignen Felde.

Der Thurm der Königin auf dem Feld ihres Laufers.

Der Springer auf dem vierten Feld des Laufers des Königs.

Der Laufer des Königs auf dem dritten Feld des Springers der Königin.

Der Bauer des Laufers der Königin auf seinem Felde.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Der Thurm des Königs; auf dem Feld seines Laufers.

Der Thurm der Königin; auf seinem eignen Felde.

Der Laufer des Königs; auf dem vierten Feld des Thurms der Königin.

Bauern: des Thurms, des Springers und des Laufers des Königs. } auf ihren Feldern.

Der Zug war an dem Schwarzen; dieser zog den Laufer auf das sechste Feld des Laufers der Königin, und drohte ein unvermeidliches Schachmatt in der Ecke vom Thurm, das der Weiße mit dem Laufer allein nicht verhindern konnte, weil der Schwarze seinen andern Thurm würde zu Hülfe genommen haben. Der Weiße war also höchst wahrscheinlich geschlagen; aber er zog den Springer auf sein sechstes Feld, und gab Schach *).

---

*) Ein erstaunlicher Zug des Genies, allein eines Lorbeerkranzes würdig, und der desto mehr entzückt, ie

2. Schwarz. Der König geht am besten auf das Feld des Springers; denn wenn er den Springer mit dem Bauer des Laufers nahm: so nahm der Weiße den Bauer des Thurms mit dem Thurm; der König mußte diesen mit Gewalt wieder nehmen, und der andre weiße Thurm machte den König in folgendem Zuge matt.

Weiß. Der Springer gibt Schach auf dem siebenten Feld des Königs.

3. Schwarz. Geht mit dem König wieder in die Ecke.

Weiß. Nimmt mit dem Thurm den Bauer des Thurms und gibt Schach.

---

länger man ihn betrachtet, weil man deutlich sieht, daß er im Feuer des Gefechts, und doch so klassisch vollendet, von der lebhaftesten Einbildungskraft eingegeben ward. Ein solcher Zug ist ein Brillant, den nur die unerschöpfliche Natur, und keine bloße Kunst hervorbringen kann. Man mag immer denken, daß er von einer feinen Ahndung vorbereitet war; dadurch wurzelt das Genie tiefer.

4. Schwarz. Muß ihn mit dem König nehmen.

Weiß. Gibt mit dem andern Thurm das Matt in der Ecke.

17.

In vier Zügen.

Von demselben Meister.

Die Weißen.

König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem sechsten Feld des Springers des Königs.

Thurm auf dem Feld des Springers der Königin.

Laufer des Königs auf dem vierten Feld des Thurms der Königin.

Bauern:
des Laufers der Königin auf dem fünften Felde;
des Laufers des Königs auf seinem eignen Felde.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Die Königin; auf dem Feld des Laufers des Königs.

Thurm; auf dem Feld des Laufers der Königin.

Springer; auf dem sechsten Feld des Laufers des Königs.

Bauern des Thurms, des Springers und des Laufers } der Königin noch nicht bewegt.

Des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt.

I. Weiß. Die Königin auf das sechste Feld ihres Thurms.

Schwarz. Wenn er mit dem Bauer des Springers nimmt: so gibt ihm der Laufer auf dem sechsten Feld des andern Schach und Matt. Wenn er den Bauer einen Schritt vorrückt: so gibt der Weiße immer Schach auf dem sechsten Feld des andern, und die Königin im folgenden Zuge Matt. Zieht er den Bauer zwei Schritt: so gibt die Königin Schach auf

dem sechsten Felde des Laufers und nimmt hernach mit dem Thurm den Bauer. Also zieht er zur Vertheidigung den Thurm auf das Feld des Springers der Königin.

2. Weiß. Der Laufer geht auf das sechste Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Weiß bei den vielen Gefährlichkeiten nichts bessers zu thun, als er geht mit seiner Königin auf das Feld ihres eignen Laufers, und droht zugleich das Schachmatt auf dem sechsten Feld des Thurms des Königs.

3. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms und gibt Schach.

Schwarz. Der König nimmt sie mit Gewalt.

4. Weiß. Der Thurm auf dem Felde des Thurms der Königin gibt Schachmatt.

Diese Parthie reizt und lockt zu Fehlschritten; aber sie ist schon, wie mir, vielleicht andern nicht dünkt, viel künstlicher, als die vorige, die ganz natürlich ist.

18.

18.

In vier Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

Der König; auf dem vierten Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem sechsten Feld ihres Laufers.

Der Thurm; auf dem Feld des Laufers des Königs.

Der Laufer des Königs; auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

Der Bauer des Thurms des Königs auf seinem fünften Felde.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Springers.

Die Königin; auf dem zweiten Feld ihres Thurms.

Der Laufer der Königin; auf dem fünften Feld des Königs.

Der Laufer des Königs; auf dem fünften Feld der Königin.

Bauern
- des Springers des Königs noch nicht bewegt;
- des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt;
- der Königin auf dem vierten Felde.

1. Weiß. Gibt Schach mit dem Thurm auf dem Felde des Laufers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Wenn er ihn mit dem König nimmt: so gibt ihm die weiße Königin Schachmatt auf dem Felde des Königs; also geht er auf das zweite Feld seines Thurms.

2. Weiß. Schach mit der Königin auf dem sechsten Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Nimmt sie mit dem Laufer des Königs.

3. Weiß. Nimmt den Laufer mit dem Bauer, und gibt Schach.

Schwarz. Muß ihn mit dem König nehmen.

4. Weiß. Der Laufer gibt auf dem dritten Feld der Königin Schachmatt.

19.

In vier Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

Der König; auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Königin; auf ihrem zweiten Felde.

Thurm des Königs; auf dem Feld seines Laufers.

Thurm der Königin; auf seinem siebenten Felde.

Springer; auf dem vierten Feld der Königin.

Bauern { des Thurms des Königs
des Laufers der Königin } einen Schritt vorgerückt;
des Springers des Königs auf dem vierten Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Laufers.

Königin; auf dem fünften Feld des Thurms des Königs.

Thurm; auf dem Feld des Springers des Königs.

Laufer des Königs; auf seinem dritten Felde.

Springer; auf dem vierten des Königs.

Bauer des Thurms des Königs noch nicht bewegt.

1. Weiß. Der Springer gibt Schach auf dem sechsten Feld des Königs.

Schwarz. Der König auf sein eignes Feld.

2. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem Feld der gegenseitigen Königin.

Schwarz. Nimmt sie mit dem Laufer.

3. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem Feld des Laufers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Der Thurm nimmt ihn.

4. Weiß. Der Springer gibt Schachmatt auf dem siebenten Feld des Springers des Königs.

20.

In vier Zügen.

Von Giambatista Lolli aus Modena, dem unbekannten Commentator unsers Ungenannten; die größten Schönheiten, selbst der Natur, bleiben zuweilen verborgen, wie zum Beispiel die Paradiesvögel, bis sie ein le Vaillant in Kupfer stechen läßt.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Königin; auf dem dritten Feld des Laufers des Königs.

Springer; auf dem vierten Feld des Königs.

Laufer der Königin; auf dem dritten Feld des Springers des Königs.

Bauer des Thurms der Königin; nicht bewegt.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld des Laufers der Königin.

Thurm der Königin; auf dem Feld seines Springers.

Springer der Königin; auf seinem fünften Felde.

Laufer des Königs; auf dem zweiten Felde des Thurms der Königin.

Bauern { der Königin, und / der zwei Laufer } auf ihren Feldern.

Der Weiße hatte den Zug, und spielte die Königin auf das dritte Feld ihres Laufers, um dem Schachmatt des Springers zuvorzukommen, und griff zugleich den Bauer des Laufers der gegenseitigen Königin an.

Der Schwarze zog aber den Laufer auf das fünfte Feld der Königin, und stellte nicht allein seinen Bauer sicher, sondern that noch einen Angriff, der unvermeidlich schien. Allein nicht nur machte sich der Weiße davon glücklich los, sondern noch den Schwarzen matt in vier unwiderstehlichen Zügen.

1. Der Weiße. Gibt Schach mit dem Springer auf dem sechsten Feld der Königin.

Schwarz. Geht mit dem König auf das Feld der Königin.

2. Weiß. Gibt Schach mit dem Laufer auf dem vierten Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Deckt mit dem Bauer des Laufers des Königs.

3. Weiß. Der Laufer nimmt den nehmlichen Bauer, und wiederhohlt sein Schach.

Schwarz. Muß den Laufer mit dem Laufer nehmen.

4. Weiß. Nimmt ihn wieder mit der Königin, und gibt Schachmatt.

Dieses Matt kann allen von Philipp Stamma den Vorzug streitig machen; denn das Künstliche der Stellung, weswegen Philidor seine Matts für nichts achtet, (jedoch mit Unrecht, sie dienen immer zur Uebung) darf er Niemanden vorwerfen.

Spiele in fünf Zügen.

21.

Von Damian.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des gegenseitigen Königs.

Königin; auf dem siebenten Feld ihres Springers.

Thurm; auf dem fünften Feld der Königin.

Andrer Thurm; auf dem dritten Feld des Königs.

Bauern des Königs und seines Laufers } auf ihren sechsten Feldern.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem Feld des Laufers der gegenseitigen Königin.

Thurm; auf dem siebenten Feld des Laufers des Königs.

Der Weiße, der den Zug hat, will den Schwarzen in fünf Zügen mit dem Bauer

des Königs, ohne diesen zu bewegen, matt machen.

Unsre heutigen Schachspieler mögen sich an diesem Räthsel des ältesten Schriftstellers über das Schachspiel in Europa versuchen, und ihre Erfindungskraft anstrengen, ob sie den Gordischen Knoten auflösen können. Bestimmt ist alles auf ein Haar. Nur dürfen sie nicht in die Auflösung, die ich hierhersetze, blinzeln, wie Lavaters Gattin.

1. Weiß. Der Thurm auf dem fünften Felde der Königin gibt Schach auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers.

2. Weiß. Der andre Thurm gibt Schach auf dem dritten Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Die Königin muß es decken auf dem vierten Feld des Springers des Königs.

3. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem siebenten Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Nimmt sie mit der Königin.

4. Weiß. Der Bauer des Laufers gibt Schach auf dem siebenten Felde.

Schwarz. Kann ihn nicht mit seiner Königin nehmen, weil sie ihren König entblößen würde, nimmt ihn also mit dem Thurm.

5. Weiß. Nimmt den Thurm mit dem Bauer des Königs, und gibt das versprochne Schachmatt.

Ich will sogleich noch eins von diesen geistreichen Spielen hierher setzen.

22.

In fünf Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Laufers der gegenseitigen Königin.

Königin; auf dem fünften Feld des Königs.

Thurm; auf dem Feld des Springers der gegenseitigen Königin.

Springer der Königin; auf seinem sechsten Felde.

Laufer der Königin; auf dem vierten Feld der Königin.

Bauer des Thurms der Königin auf dem fünften Felde.

Die Schwarzen.

Der König auf das zweite Feld des Thurms der Königin.

Der Springer auf das vierte Feld des Springers der Königin.

Der Bauer des Thurms der Königin auf das dritte Feld.

Der Bauer macht den Schwarzen matt in fünf Zügen.

1. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem siebenten Feld ihres Laufers.

Schwarz nimmt sie mit dem Springer.

2. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem Feld des Thurms der gegenseitigen Königin.

Schwarz. Der Springer nimmt den Thurm.

3. Weiß. Zieht den Springer irgendwohin, und gibt Schach mit dem eröffneten Laufer.

Schwarz. Deckt mit dem Springer auf dem dritten Feld des nehmlichen Springers.

4. Weiß. Nimmt den Springer mit dem Bauer, und gibt Schach.

Schwarz. Geht mit dem König in die Ecke.

5. Weiß. Zieht den Bauer auf das siebente Feld des Springers der Königin und gibt Schachmatt.

23.

In fünf Zügen.

Von Herrn Contarelli, einem Schachspieler.

Die Weißen.

König; auf das dritte Feld seines Springers.

Königin; auf das sechste Feld ihres Laufers.

Thurm; auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

Laufer der Königin; auf seiner Stelle.

Bauer des Springers des Königs; auf seinem vierten Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Springers.

Königin; auf dem zweiten Feld ihres Thurms.

Thurm; auf dem Feld der gegenseitigen Königin.

Bauern des Thurms und des Laufers } des Königs noch nicht bewegt.

des Springers des Königs einen Schritt vorgerückt.

1. Weiß. Gibt Schach mit der Königin auf dem Feld des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Geht mit dem König auf das zweite Feld seines Springers.

2. Weiß. Der Laufer der Königin gibt auf dem sechsten Feld des Thurms des Königs Schach.

Schwarz. Der König muß den Laufer nehmen.

3. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem Feld des Laufers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Der König auf das vierte Feld seines Springers.

4. Weiß. Der Thurm gibt auf dem fünften Feld des Laufers des Königs Schach.

Schwarz. Der Bauer des Springers nimmt den Thurm.

5. Weiß. Die Königin gibt Schachmatt auf dem siebenten Feld des Springers des Königs.

24.

In fünf Zügen.

Von dem Ungenannten.

Die Weißen.

Der König auf dem Feld seines Springers.

Thurm auf dem Feld des Laufers des Königs.

Andrer Thurm auf dem fünften Feld des Königs.

Laufer der Königin auf seinem eignen Felde.

Bauer des Springers des Königs; zwei Schritt gezogen.

Die Schwarzen.

König auf dem Feld seines Thurms.

Thurm der Königin auf seinem vierten Felde.
Springer der Königin auf seinem vierten Felde.
Laufer der Königin auf dem dritten Feld des Springers des Königs.

des Thurms des Königs nicht bewegt;
Bauern der Königin zwei Schritt vorgerückt;
des Thurms der Königin auf seinem sechsten Felde.

1. Weiß. Schach vom Thurm auf dem Feld des Laufers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. König auf das zweite Feld seines Springers.

2. Weiß. Schach des Laufers auf dem sechsten Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Der König muß ihn nehmen.

3. Weiß. Der Thurm auf das Feld des Springers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Der Laufer auf das zweite Feld des Laufers des Königs.

4. Weiß. Schach des Thurms auf dem fünften Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Der Laufer nimmt denselben.

5. Weiß. Der Bauer gibt Schachmatt.

25.

In fünf Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

König; auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Königin; auf dem fünften Feld des Thurms des Königs.

Springer des Königs; auf seinem fünften Felde.

Andrer Springer; auf dem fünften Feld der Königin.

Bauer des Springers des Königs; auf seinem Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Springers.

Thurm; auf dem Feld der Königin.

Laufer der Königin; auf dem sechsten Feld seines Springers.

	des Thurms,	
Bauern:	des Springers und	des Königs nicht bewegt.
	des Laufers	

Des Laufers u. Des Thurms } der Königin auf ihren sechsten Feldern.

Der Schwarze, der den Zug hatte, zog den Bauer vom Thurm des Königs einen Schritt und ward darauf matt gemacht in den fünf folgenden unvermeidlichen Zügen.

1. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Laufers des Königs und gibt Schach.

Schwarz. Der König in die Ecke.

2. Weiß. Der Springer der Königin auf das sechste Feld des Laufers des Königs.

Schwarz. Wenn er die Königin mit dem Laufer nahm: so nahm der Weiße den Laufer wieder, und machte ihn matt. Wenn er einen Springer nahm: so machte ihn die Königin matt. Also zog er den Bauer des Thurms der Königin auf sein siebentes Feld.

3. Weiß. Die Königin auf das sechste Feld

des Springers des Königs, und droht das Schachmatt auf dem siebenten des Thurms.

Schwarz. Der Laufer auf das Feld des Springers des Königs zur Rettung.

4. Weiß, die Königin gibt Schach auf dem siebenten Feld des Thurms.

Schwarz. Nimmt sie mit dem Laufer.

5. Weiß. Gibt das Schachmatt mit dem Springer auf dem siebenten Felde des Laufers.

Die Stärke der zwei Springer mit der Königin vereinigt ist in diesem Spiel merkwürdig.

26.

In fünf Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Königin; auf ihrem zweiten Felde.

Thurm; auf dem Felde der Königin.

Andrer Thurm; auf dem Felde des Springers der Königin.

Laufer der Königin auf dem sechsten Felde des Laufers des Königs.

Bauern { des Thurms und / des Springers } der Königin auf ihren Feldern.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Springers.

Königin; auf dem vierten Feld ihres Laufers.

Thurm des Königs; auf dem Feld des Königs.

Thurm der Königin auf seinem Felde.

Bauern { der zwei Thürme und / des Laufers des Königs } auf ihren Feldern;
des Springers des Königs einen Schritt vorgerückt.

1. Weiß. Die Königin; auf das sechste Feld des Thurms des Königs, droht das Matt auf dem siebenten des Springers.

Schwarz. Die Königin auf das Feld des Laufers zur Vertheidigung.

2. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms, und gibt Schach.

Schwarz. Der König nimmt sie.

3. Weiß. Der Thurm des Königs gibt Schach auf seinem eignen Felde.

Schwarz. Die Königin deckt es auf dem dritten Feld des Thurms.

4. Weiß. Der nehmliche Thurm nimmt die Königin und gibt Schach.

Schwarz. Wenn er den König zurückzieht: so macht der Thurm ihn matt in der Ecke; und nimmt er den Thurm:

5. Weiß. So macht ihn der andre Thurm Schachmatt auf dem Feld des Thurms des Königs.

Spiele in sechs Zügen.

27.

Von dem Neapolitaner Salvio.

Die Weißen.

König; auf seinem siebenten Felde.

Springer; auf dem Felde des Laufers des Königs.

Bauern des Thurms des Königs auf dem fünften Felde;
des Springers des Königs auf dem sechsten Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Thurms.

Bauern des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt;
des Springers des Königs nicht bewegt.

1. Weiß. Der Springer auf das dritte Feld des Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers.

2. Weiß. Der Springer auf sein viertes Feld.

Schwarz. Der König in die Ecke.

3. Weiß. Der Springer auf das sechste Feld des Laufers des Königs.

Schwarz. Der Bauer muß ihn nehmen.

4. Weiß. Nehm ihn nicht wieder mit dem König; sonst wird das Spiel pat, sondern

gehe damit auf das siebente Feld seines Laufers, oder das Feld des gegenseitigen Laufers.

Schwarz. Der Bauer geht auf das vierte Feld des Laufers.

5. Weiß. Der Bauer gibt Schach auf dem siebenten Feld des Springers.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Thurms.

6. Der Bauer macht sich zur Königin, und gibt Schachmatt.

28.

In sechs Zügen.

Von Contarelli.

Die Weißen.

König; auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Königin; auf dem Feld des Königs.

Thurm; auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

Bauern { des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt;
des Springers des Königs zwei Schritt vorgerückt.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Thurms.

Königin; auf ihrem sechsten Felde.

Springer; auf dem vierten Feld des Thurms des Königs.

Bauern	des Thurms und } des Laufers }	des Königs nicht bewegt;
	des Springers einen Schritt gerückt.	

1. Weiß. Die Königin gibt auf dem fünften Felde des Königs Schach.

Schwarz. Der Bauer des Laufers des Königs deckt.

2. Weiß. Die Königin gibt auf dem Feld des gegenseitigen Königs Schach.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seines Springers.

3. Weiß. Die Königin gibt auf dem siebenten Felde des Königs Schach.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Thurms.

4. Weiß. Der Thurm nimmt den Springer und gibt Schach.

Schwarz. Der Bauer des Springers des Königs muß den Thurm nehmen.

5. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Königs, und gibt Schach.

Schwarz. Die Königin deckt.

6. Der Bauer des Springers des Königs gibt auf dem fünften Felde Schachmatt.

29.

In sechs Zügen.

Von unserm Ungenannten.

Die Weißen.

Der König; auf dem Felde seines Thurms.

Laufer des Königs; auf dem zweiten Feld des Thurms der Königin.

Laufer der Königin; auf dem zweiten Feld ihres Springers.

Bauer des Thurms des Königs; auf seinem fünften Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Thurms.

Laufer des Königs; auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

Springer auf dem vierten Feld des Thurms der Königin.

Bauern des Thurms und des Springers des Königs } auf ihren Feldern.

1. Weiß. Rückt den Bauer auf das sechste Feld des Thurms.

Schwarz. Zieht den Laufer zurück auf sein eignes Feld.

2. Weiß. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld der Königin, um den Springer festzusetzen.

Schwarz. Auf das zweite Feld des Springers der Königin.

3. Weiß. Der Laufer nimmt ihn.

Schwarz. Geht zu seinem Besten mit dem König auf das Feld des Springers.

Denn wenn er seinen Laufer gegen den an=

dern zöge: so würd' ihn dieser mit dem Bauer nehmen, und hernach matt machen.

4. Weiß. Schach mit dem Laufer des Königs auf dem fünften Feld der Königin.

Schwarz. Geht wieder mit dem König in die Ecke.

5. Weiß. Zieht den Laufer auf das zweite Feld des Thurms der Königin.

Schwarz. Muß mit seinem Laufer heraus, weil er sonst nichts ziehen kann.

6. Weiß. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer, und gibt Schachmatt.

Spiele in sieben Zügen.

30.

Von Pater Alfonso Giannotti zu Correggio, öffentlichen Lector der Philosophie in dieser Stadt.

Die Weißen.

König auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Königin auf ihrem vierten Felde.

Thurm auf dem vierten Feld des Springers des Königs.

Springer auf dem Feld der gegenseitigen Königin.

Bauern
- des Springers des Königs nicht bewegt;
- des Springers der Königin auf seinem fünften Felde.

Die Schwarzen.

König auf dem zweiten Felde des Thurms der Königin.

Königin auf dem vierten Felde des Laufers des Königs.

Thurm der Königin auf seinem eignen Felde.

Laufer der Königin auf dem dritten Felde des Königs.

Bauern
- des Springers der Königin einen Schritt vorgerückt;
- des Laufers der Königin nicht bewegt.

1. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem vierten Feld ihres Thurms.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers der Königin.

2. Weiß. Der Springer gibt Schach auf dem sechsten Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Der König am besten auf das zweite Feld des Springers.

3. Weiß. Die Königin nimmt den Thurm und gibt Schach.

Schwarz. Nimmt sie mit dem König.

4. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf seinem vierten Felde.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Springers.

5. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf seinem siebenten Felde.

Schwarz. Der König auf das Feld des Laufers der Königin.

6. Weiß. Der Thurm auf das Feld des Thurms der gegenseitigen Königin, gibt Schach.

Schwarz. Der König, wohin er kann.

7. Weiß. Der Thurm macht Schachmatt, auf dem Feld der Königin, oder ihres Springers, wenn er auf dem zweiten Feld der Königin oder des Springers ist.

31.

In sieben Zügen.

Von dem Ungenannten.

Die Weißen.

Der König auf seinem eignen Felde.

Die Königin auf dem zweiten des Königs.

Der Springer auf dem sechsten Felde des Königs.

Die Schwarzen.

Der König auf dem Feld des Springers der Königin.

Die Königin auf dem fünften Feld des Springers des Königs.

Der Thurm der Königin auf dem Feld des Königs.

Der Thurm des Königs auf dem Feld seines Springers.

Bauern	des Springers und des Thurms der Königin	nicht bewegt.

1. Weiß. Gibt Schach mit der Königin auf dem fünften Feld des Königs.

Schwarz. Der König geht am besten in die Ecke.

2. Weiß. Schach mit dem Springer auf dem siebenten Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers.

3. W. Nimmt mit dem Springer den Thurm; und gibt Schach mit der eröffneten Königin.

S. Geht mit dem König am besten in die Ecke.

4. Weiß. Gibt noch einmal Schach mit dem Springer auf dem siebenten Feld des Laufers.

Schwarz. Der König kehrt auf das Feld des Springers zurück.

5. Weiß. Der Springer auf das sechste Feld des Thurms der Königin; aibt doppelt Schach.

Schwarz. Der König in die Ecke.

6. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem Feld des Springers der feindlichen Königin.
Schwarz. Der Thurm muß sie nehmen.
7. Weiß. Der Springer gibt auf dem siebenten Feld des Laufers der Königin das ersticke Matt.

32.

In acht Zügen.

Von Signor Don Salvadore Albino, einem der größten praktischen Schachspieler seiner Zeit, von welchem die Schriftsteller nur einige Fragmente aufgezeichnet und hinterlassen haben; er und sie sind gleichsam Gemählde von Seneca's Tode, wo sie dessen letzte Worte aufschreiben. Man nannte ihn blos den Beneventaner; weil er in Benevent zu Hause war.

Diese Parthie hat Salvio, der Neapolitaner, aufbewahrt.

Die Weißen.

Der König auf das siebente Feld des Laufers der Königin.

Thurm auf das siebente Feld des Springers der Königin.

Andrer Thurm auf das siebente Feld der Königin.

Bauer des Springers der Königin auf sein sechstes Feld.

Die Schwarzen.

Der König auf das Feld des Thurms der Königin.

Bauer des Königs auf seinem dritten Felde.

Der Weiße hat den Zug, und will mit dem Bauer den Schwarzen Schachmatt machen, ohne seinen eignen König zu bewegen; und in acht Zügen.

1. Weiß. Der Thurm, der auf dem siebenten Felde der Königin steht, geht in derselben Reihe, wohin er will.

Schwarz. Der Bauer des Königs auf das vierte Feld.

2. Weiß. Derselbe Thurm spaziert auf und ab in derselben Reihe, oder auch die Queere

des

des Schachbrets, nur darf er nicht Schach geben, oder den Bauer nehmen, den dritten, vierten und fünften Zug; nur hält er sich entfernt von seinen eignen Stücken, bis der Schwarze seinen Bauer zur Königin macht.

6. Weiß. Alsdann gibt dieser Thurm Schach auf der Reihe des Thurms der Königin.

Schwarz. Muß es mit seiner neuen Königin auf dem vierten Felde ihres Thurms decken.

7. Weiß. Gibt Schach mit dem andern Thurm auf dem siebenten Feld des nehmlichen Thurms der Königin.

Schwarz. Muß diesen nehmen mit seiner Königin, und gibt Schach zugleich dem weißen König.

8. Weiß. Deckt seinen König mit dem Bauer auf dem siebenten Feld des Springers; und gibt zugleich Schachmatt.

Dieses Spiel ist wirklich von einer er-

staunlichen Feinheit in den Ländern, wo der Schwarze seinen Bauer auf dem achten Feld zur Königin machen muß, aus Gesetz oder Gebrauch; wie damals in Neapel die Gewohnheit war.

So viel sieht man inzwischen aus der 21. Parthie, daß Signor Don Salvadore Albino seinen Damian gut studiert hatte.

Ich hoffe, daß Sie an diesen Parthien genug haben; ich muß auch etwas für mich behalten, wenn ich wieder komme, und darf nicht alles über die Alpen senden. In meinem Köcher bleiben inzwischen noch manche gute Pfeile stecken.

Ich eile sogleich in einen Schachklubb, wo mich zwei junge schöne Sicilianer voll Genie und Geist aufgefordert haben; der eine ist aus Syrakus, und der andre aus Catanea. Einer

ein Bildhauer, und der andre Architekt. Ich wünschte oft, sie wären Dichter oder Mahler geworden; denn beide haben die lebhafteste Einbildungskraft, und ihre Spiele sind immer voll frischen Reizes. Kurz; sie sind noch jetzt, wenigstens was die Ευφυια betrifft, würdige Landsleute von dem großen Archimed und dem feurigen Theokrit. Es geht doch nichts über die lebendige Natur in ihrer Schönheit. Freilich kann man solche Gesellschaft nicht immer haben; und muß sich dann mit den todten Büchern behelfen, die nur an sie erinnern.

Zum Beschluß nur noch ein Fragment, weil sich der Ungenannte in seinen Regeln über das Schachspiel darauf bezieht.

Das 33 Spiel, um das Drittel vom Hundert voll zu machen.

Ein Pat, weil die Königin hier weniger ist, als ein Thurm.

Die Weißen.

König auf dem Feld des Thurms der Königin.

Thurm auf dem vierten Feld des Springers der Königin.

Bauern des Thurms der Königin } auf ihren Feldern;
des Laufers der Königin }
der Königin einen Schritt gerückt.

Die Schwarzen.

König auf dem dritten Feld des Thurms der Königin.

Königin auf dem siebenten Feld des Königs.

Bauern des Thurms der Königin } auf ihren sechsten Feldern;
des Laufers der Königin }
der Königin auf dem fünften Felde.

Der Weiße, oder der Schwarze mag den Zug haben: das Spiel ist seiner Natur nach pat; denn wenn der Weiße seinen Thurm auf der Reihe des Springers behält: so kann der Schwarze nicht mit dem König heraus, und

seiner Königin beistehen; und nimmt er mit der Königin den Bauer des Laufers: so ist der Weiße pat, denn sein Thurm gibt immer Schach, so lange bis er ihn nimmt. Wenn die Königin ein Thurm wäre: so hätte der Schwarze das Spiel gewonnen.

Es ist dieß eine höchst merkwürdige Ausnahme von der Theorie des Gleichgewichts, die auch wohl im übrigen Leben und im Großen bei Völkern statt findet, und es gehört Erfahrung, Uebung, kurz; Genie dazu, sie wohl anzuwenden, zu gebrauchen.

Zwei Springer können nicht matt machen, aber doch ein Thurm, der allein weniger ist, als beide zusammen; sie haben eben besondere Eigenschaften und Kräfte, die nicht in die bloße Zahlenrechnung können gebracht werden, und das Schachmatt allein entscheidet nicht vom Werth der Figuren, jede will besonders studiert seyn.

Bayerische Staatsbibliothek München

Die Verbindung zweier Thürme macht jeden stärker, als er vorher war, es kömmt durch ihre Vereinigung noch eine neue dritte Kraft hervor, z. B. daß sie von einander geschützt werden, doppelt angreiffen u. s. w.

Bayerische Staats-Bibliothek München

Druckfehler.

I. Band.

Seite 99 Zeile 1 steht Wettrennen für Wettrennern.

— — 129 — 2 steht des Königs für der Königin.

— — 133 — 6 steht derselben für denselben.

— — 220 — 17 steht der König zwei Schritt für den Bauer des Königs zwei Schritt.

II Band.

— — 192 — 7 steht Könige für Königin.

— — 220 — 14 steht Adcodato für Adeodato.

Einige Verlagsbücher
von
Varrentrapp und Wenner.

Cadet de Vaux (A. A.) die Gallerte aus Knochen, ein angenehmes, wohlfeiles und kräftiges Nahrungsmittel, deren leichte Bereitung in allen Haushaltungen und Hospitälern und deren Wichtigkeit für Kranke und Arme. A. d. Franz. und mit Anmerk. 8. 1803. 6 ggr.

Creutz (Fr. v.) Oden und andere Gedichte, auch kleine prosaische Aufsätze. Neue, vermehrte Auflage. 2 Bände. 8. 769. 2 Rthlr. 8 ggr.

Encyclopädie (deutsche) oder allgemeines Real-Wörterbuch aller Künste und Wissenschaften, herausgegeben von einer Gesellschaft Gelehrten, 1r bis 23r Band, kl. Fol. Pränum.-Preis à 4 Rthlr. 12 ggr. Ladenpreis à 6 Rthlr. (wird fortgesetzt.)

Faldoni und Therese, oder Briefe zweyer Liebenden in Lyon. A. d. Franz. Neue Ausgabe. 8. 20 ggr.

Gorani (Gr. Jos.) (Verfassers der Lettres aux Souverains) Briefe an die Franzosen. 2 Theile. A. d. Franz. 8. 794. 1 Rthlr. 14 ggr.

Hüsgens (H. S.) Nachrichten von Frankfurter Künstlern u. Kunstsachen ꝛc. 8. 20 ggr.

Katzner (J. F. A.) Fabeln, Epigrammen u. Erzählungen. 8. 786. m. Kupf. und Vign. 22 ggr.

Lettres critiques, morales et politiques de Msr. le Comte Maximilian de Lamberg, 2 vol. avec un supplement. Nouvelle edit. 8. 2 Rthlr.

Laplace, Darstellung des Weltsystems. Aus dem Franz. mit Anmerk. vom Prof. Hauff. gr. 8. 2 Theile. 797. 3 Rthlr. 2 ggr.

Martials Sinngedichte, metrisch übersetzt. 8. 783. 9 ggr.

Mellin (C. J.) Hausmittel, ein Wörterbuch für jedermann. 8. 786. 4 ggr.

— — practische Materia medica. 5te verm. Aufl. 8. 793. 1 Rthlr. 8 ggr.

Opitz (M.) sämtliche deutsche Gedichte, 2 Bände, herausgegeb. von Triller, 4 Bände mit Kupfern. gr. 8. 746. 5 Rthlr. 8 ggr.

Peyssonell, Frankreichs politische Lage und seine

gegenwärtige Verhältnisse mit den übrigen europäischen Mächten, 2 Theile, gr. 8. 790. 1 Rthlr.

Pfeiffer (J. F. v.) die Manufacturen und Fabriken Deutschlands, mit allgemeinen Vorschlägen zu ihren vorzüglichsten Verbesserungsmitteln. 8. 781. 2 Theile. 2 Rthlr. 13 ggr.

Piozzi (Esther Lynch) Bemerkungen auf einer Reise durch Frankreich, Italien und Deutschland. A. d. Engl. mit einer Vorrede u. Anmerk. von G. Forster. 2 Thle. 8. 790. 2 Rthlr.

Pope, Versuch über den Menschen. 8. 741. Französ. u. teutsch. mit Kupfern. 1 Rthlr.

Quatremere-Disjonval Araneologie, oder Naturgeschichte der Spinnen. A. d. Franz. der 2ten Ausgabe übersetzt. gr. 8. 798. 10 ggr.

Riems Reisen durch Deutschland, Frankreich, England u. Holland, in verschiedener, besonders politischer Hinsicht; in den Jahren 1785. und 1795. 1r Band. 8. 796. 1 Rthlr. 8 ggr.

Schauspiel, der Generalmarsch, Trauerspiel v. Fr. Leo. 8. Schrppr. 12 ggr.

Sömmerring (S. Th.) über einige wichtige Pflichten gegen die Augen. 4te Aufl. gr. 8. 1803. 6 ggr.

— — Abbildung des menschlichen Auges, mit 14 schwarzen und 2 colorirten Kupfertafeln, gestochen von Bock, Felsing, Klauber, Kohl und von Scarpati in Neapel, klein folio, mit Didotschen Schriften auf feines Velinpapier gedruckt, u. in Carton geheftet. Laubthaler 12.

Stilling (H.) Scenen aus dem Geisterreiche. 1r Thl. 3te verm. u. verb. Aufl. Schrppr. 1 Rthlr. 8 ggr.

— — dessen 2r Thl. 2te verm. Aufl. 1 Rthlr. 8 ggr.

Tiedemann (D.) Theätet, oder über das menschliche Wissen, ein Beitrag zur Vernunft-Kritik. 8. 794. 2 Rthlr. 12 ggr.

Vogt (N. Gustav Adolph) König in Schweden, als Nachtrag zur europäischen Republik, 2 Thle. gr. 8. 790. Schrppr. mit Kupf. 2 Rthlr.

— Ebendasselbe Druckppr. ohne Kpf. 1 Rthl. 4 ggr.

— Abriß einer Geschichte von Mainz. 1r Thl. gr. 8. 16 ggr.

Wenk (H. B.) Hessische Landesgeschichte, 1r Thl. und 2n Thls 1r u. 2r Band, mit einem Urkundenbuche, Tafeln u. geographischen Karten. 19 Rthlr.

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Heinse, Wilhelm,

Anastasia und das Schachspiel Brief aus Italien

Bd.: 2. (1803). - 279 S.

Frankfurt 1803

Gymn. 29 st-2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431595-3